

EXKLUSIVER BONUSCODE

The Elder Scrolls
LEGENDS

Holt euch einen kostenlosen Code für zwei Kartenpakete (Wert: € 2,99) + Test zum Hearthstone-Konkurrenten ab S. 64

SNEAK PEEK: PREY

Wir haben PC-Games-Leser eingeladen, exklusiv Bethesdas Space-Shooter anzuspielen.

SPECIAL: 20 JAHRE 3D-GRAFIK AM PC

Von 3DFX bis Geforce GTX 1080: Die Geschichte der PC-Grafikkarten

SNIPER: GHOST WARRIOR 3

Mit Scharfschützengewehr und großer Entscheidungsvielfalt durch eine offene Welt

SPECIAL AUF 10 SEITEN: ROLLENSPIEL-HIGHLIGHTS 2017

DIVINITY ORIGINAL SIN 2

Exklusiver Blick hinter die Kulissen: Spannendes Entwickler-Interview, neue Infos und Bilder zum bald erscheinenden Rollenspiel-Geheimtipp des Jahres

AKTUELLE TESTS AUF ÜBER 50 SEITEN

MASS EFFECT 4 • WILDLANDS • STYX THIMBLEWEED PARK • FOR HONOR

PC GAMES GIBT'S AUCH ALS PC GAMES EXTENDED MIT 2 DVDS UND TOP-VOLLVERSION!

AUSGABE 296
04/17 | € 4,99
www.pcgames.de

Österreich € 5,70;
Schweiz sfr 8,80;
Luxemburg € 5,90



EDITORIAL

Gesucht: Die Erben des Hexers

Wolfgang Fischer, Chefredakteur

Die aktuelle Ausgabe steht ganz im Zeichen aktueller und kommender Solo-Rollenspiele. Das ist kein Wunder. Während so manches Genre in der heutigen Zeit einen sehr schweren Stand hat, beispielsweise Strategiespiele, Racer oder MMORPGs, scheinen Einzelspieler-RPGs einfach nicht aus der Mode zu kommen. Die Gründe liegen auch auf der Hand. Man bekommt in der Regel sehr viel Spiel für sein Geld. Spielzeiten jenseits der 50 Stunden sind bei solchen Titeln keine Seltenheit. Oft bieten Rollenspiele auch packende, gut erzählte Geschichten. Der Vorzeigetitel dieses Genres, *The Witcher 3*, hat in vielerlei Hinsicht die Messlatte ziemlich hochgelegt.

Wir beschäftigen uns in dieser Ausgabe ausführlich mit Titeln, die die Nachfolge des Hexers antreten wollen. Einer dieser Titel und ein echter Geheimtipp ist *Divinity: Original Sin 2*. Das Rollenspiel von Larian Studios ist seit geraumer Zeit als eingeschränkte Early-Access-Fassung erhältlich und selbst in dieser unfertigen Version schon mit vielen Tugenden und tollen Features ausgestattet, die aktuelle und bereits erschienene Konkurrenten ziemlich alt aussehen lassen. Dass es sich bei *Original Sin 2* und dem ebenfalls exzellenten Vorgänger um tolle Spiele handelt, die man als Rollenspielfan gespielt haben sollte, ist aber bei weitem noch nicht in der breiten Masse angekommen. Grund genug, euch den Titel noch einmal ausführlich vorzustellen. Die Grundlage unserer ausführlichen Vorschau sind mehr als 120 Stunden, die wir mit der Early-Access-Fassung verbracht haben, und eine exklusive Präsenatation neuer, bislang noch unangekündigter Features durch Larian-Chef Swen Vincke. Es versteht sich von selbst, dass unsere Titelstory ab Seite 12 auch massig neue Screenshots des Spiels enthält, die ihr nirgendwo anders finden werdet.

Divinity: Original Sin 2 ist aber bei weitem nicht das einzige spannende Rollenspiel, auf das ihr euch in den kommenden Monaten freuen dürft. In unserem Special stellen wir euch viele weitere, spannende Entwicklungen vor, von denen ein Großteil noch in diesem Jahr erscheinen wird. Und wer weiß: vielleicht kommt CD Projekt ja schon zur Spielemesse E3 mit ersten echten Infos zu *Cyberpunk 2077* um die Ecke.

Wer gute Rollenspiele sucht, die jetzt schon verfügbar sind, wird im Testbereich dieser Ausgabe ebenfalls fündig. Redakteur Peter Bathge erklärt ab Seite 84, warum er *Torment: Tides of Numenera* von den *Wasteland 2*-Machern inXile trotz einiger Kritik sehr gut findet. Auf Seite 60 findet ihr einen Test zum Action-RPG *Vikings: Wolves of Midgard* und selbstverständlich verraten wir, wie gut das neue *Mass Effect* tatsächlich geworden ist.

Zum Abschluss noch eine Anmerkung zur Vollversion in dieser Ausgabe. *Das Schwarze Auge: Memoria* ist die Fortsetzung von *Satinavs Ketten*, das in der Ausgabe 11/16 unsere DVD zierte. Man muss Teil 1 nicht gespielt haben, um die Ereignisse in Teil 2 zu verstehen, mehr Spaß macht das Adventure mit dem Zusatzwissen aber in jedem Fall. Wer die alte PC Games mit dem Spiel nicht besitzt und sie sich jetzt holen möchte: abo.pcgames.de!

Viel Spaß mit dieser Ausgabe eures Lieblings-PC-Magazins wünschen

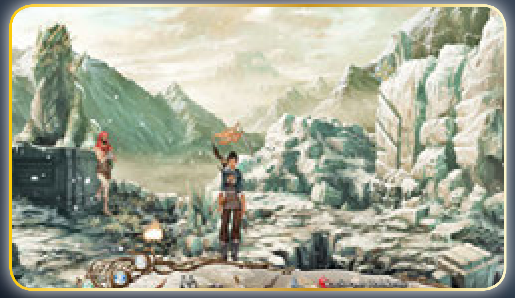
Wolfgang und das PC-Games-Team



... und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD







DAS SCHWARZE AUGE: MEMORIA

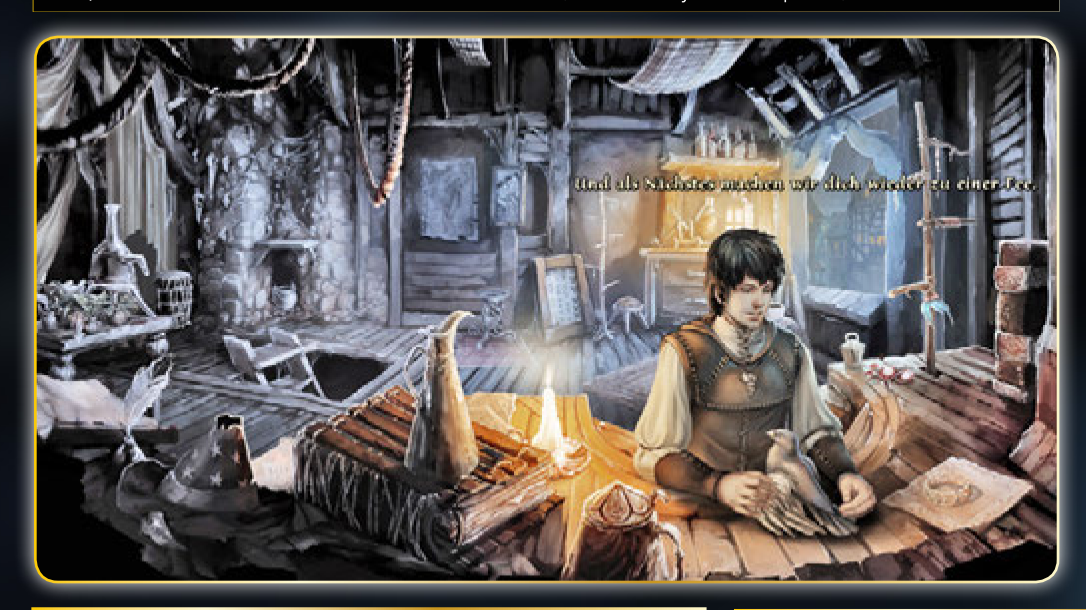
Zwei Handlungen, zwei Helden, ein großes Abenteuer: *Memoria* schickt die Spieler mit Prinzessin Sadja und Vogelfänger Geron auf eine Zeitreise durch ein grafisch opulentes Aventurien, der Welt von *Das Schwarze Auge*. Klassische Point&Click-Abenteuer-Rätsel bekommen hier einen einzigartigen Touch durch magische Fähigkeiten und einen weisen, sprechenden Zauberstab. Über acht Kapitel übernimmt der Spieler die Kontrolle über die Schicksale von Sadja und Geron, wobei er die Geschichte über einen Zeitraum von 500 Jahren beeinflusst. *Memoria* verfügt über beeindruckende Grafik, epische Schauplätze, eine packende Fantasy-Crime Story und einzigartiges Puzzle-Design, das sich von Kapitel zu Kapitel unterscheidet.

INSTALLATION & AKTIVIERUNG

Für die Installation ist eine aktive Online-Verbindung und ein kostenloser Steam-Account nötig. Wenn ihr den Client von unserer Heft-DVD aufruft, startet Steam automatisch und fordert euch auf, euren persönlichen Key einzugeben. Habt ihr dies getan, startet direkt die Installation von der Disk. Wahlweise könnt ihr euren Key auch direkt über Steam eingeben und das komplette Spiel herunterladen.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows Vista/7/8, 2 GHz Dual Core CPU, 2,5 GB RAM, OpenGL2.0-kompatible Grafikkarte mit 512 MB RAM (Shared Memory ist nicht empfohlen)



FAKTEN ZUM SPIEL:

- Fortsetzung von *Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten* (Vollversion der PC Games 11/16)
- Klassisches Point&Click-Adventure-Gameplay
- Keine Vorkenntnisse aus dem Vorgänger zwingend notwendig
- Spannende Story auf zwei Zeitebenen
- Basiert auf der Welt des preisgekrönten Pen&Paper-Rollenspiels *Das Schwarze Auge*
- Zwei spielbare Charaktere aus verschiedenen Epochen
- Komplette, professionelle Synchronisierung
- Viele stimmig in die Welt eingepasste Rätsel
- Mehr als 100 handgezeichnete Hintergründe
- Atmosphärischer, umfangreicher Soundtrack
- USK-Freigabe: ab 12 Jahren

INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSION
- Das Schwarze Auge: Memoria

VIDEO (TRAILER)
- Games TV 24

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

SOFTWARE
- Bethesda.net Launcher



INHALT DER 2. DVD

VIDEOS (SPECIAL)
- Diese Features braucht jedes Spiel
- For Honor: Der Item-Shop
- Ghost Recon: Wildlands – PC-Grafikvergleich Minimum vs. Maximum
- Resident Evil 7 - DLC Banned Footage Vol. 2
- Let's Play Conan Exiles (Medium Game)
- Ghost Recon: Wildlands (Shop-Special)

VIDEOS (VORSCHAU)
- Prey
- Need for Speed: Das wünschen wir uns
- Life is Strange 2
- The Surge

VIDEOS (TEST)
- Ghost Recon: Wildlands
- Halo Wars 2
- Sniper Elite 4
- Torment: Tides of Numenera
- For Honor (Singleplayer/Multiplayer)

VIDEOS (TRAILER)
- Games TV 24



* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion *Das Schwarze Auge: Memoria* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 66/67, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

INHALT 04/17

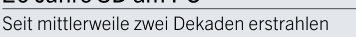
Auch 2017 erwarten uns jede Menge RPG-Highlights – eines davon ist der zweite Teil von *Divinity: Original Sin*. Warum? Verraten wir euch.

AKTUELL

TEST

MAGAZIN

HARDWARE













Sehr speziell, sehr japanisch, aber auch sehr gut – zumindest auf Konsole, wo wir das neueste Werk von Platinum Games bereits durchspielen konnten.



EXTENDED

SERVICE

SPIELE IN DIESER AUSGABE

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

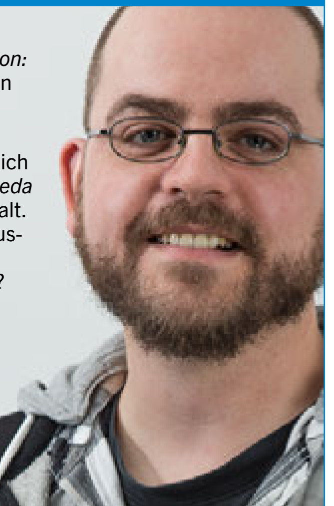
WOLFGANG FISCHER
Chefredakteur

Freut sich:
… auf das schöne Frühlingswetter und den Beginn der Tennis-Sandplatzsaison. Weniger erfreulich: die unzähligen Arbeitsstunden, die für die Pflege des heimischen Gartens in den nächsten Wochen draufgehen werden.

Braucht:
… ein neues Auto. Das alte hat mit 150.000 Kilometern in fünf Jahren seinen Dienst mehr als erfüllt.

Spielt derzeit:
Vikings: Wolves of Midgard, Mass Effect: Andromeda, The Long Journey Home, Magician's Saga (Android), *Zelda: Breath of the Wild* (Switch), *Horizon: Zero Dawn* (Playstation 4)

DAVID BERGMANN
Leitender Redakteur PCGames.de



Spielt derzeit:
… viel an der Playstation 4 mit *Horizon: Zero Dawn*, *For Honor* (in 1v1-Duellen ein absolutes Brett) und *Nioh*.

Ist unschlüssig:
Beim Release von *Mass Effect 3* war ich hibbelig wie ein Schuljunge. *Andromeda* ließ mich kurz vor Release seltsam kalt. Die Shepard-Trilogie war (ohne Diskussionen ums Ende aufzuwärmen) toll. Will ich überhaupt einen Nachfolger?

Hielt sich zurück:
Kurz vor Release habe ich die Vorbestellung der Nintendo Switch dann doch noch storniert. Ich warte auf *Mario*. Vielleicht gibt's die Konsole dann ja auch schon in neuer Revision – und günstiger.

SASCHA LOHMÜLLER
Leitender Redakteur Print

Spielt derzeit:
… quer über alle Systeme: *WoW* und *Torment* auf PC, *Horizon* und *For Honor* auf PS4, *Zelda: Breath of the Wild* auf der Switch.

Hat deshalb mehrfach:
… Menüs auf den Konsolen geschlossen, weil die dämlichen Tasten vertauscht sind.

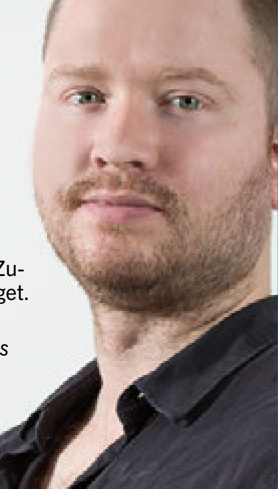
Kaufte sich passend zur neuen Konsole:
… auch eine neue Couch. Lieferzeit: acht Wochen. Die Konsole kam schneller …

Hört:
Hark – Machinations, King of Asgard – Taudr

Freut sich schon:
… auf Dark Tranquillity + Omnium Gatherum live Anfang April.

Freut sich noch mehr:
… auf das neue Wintersun-Album im Sommer.

FELIX SCHÜTZ
Redakteur



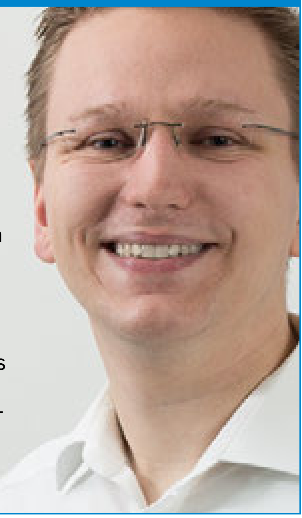
Zuletzt durchgespielt:
Mass Effect: Andromeda, *Dragon Age: Inquisition* (meine Güte, das hat sich vielleicht gezogen!), *Hollow Knight* (Geheimtipp!), *Halo Wars 2*, *Thimbleweed Park* und das hervorragend gealterte *C&C 3: Tiberium Wars* plus *Kanes Rache*.

Spielt hoffentlich bald auch:
Horizon: Zero Dawn und *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Letzteres allerdings nur auf der Wii U. Eine Switch plus Zubehör? Passt leider gar nicht in mein Budget.

Hat überhaupt keine Lust:
… auf den Lesemarathon von *Torment: Tides of Numenera*. Mir wurde ja schon *Pillars of Eternity* nach ein paar Stunden langweilig.

Freut sich auf:
… die letzte Staffel *Broadchurch* und die zweite Staffel *The Expanse*.

PETER BATHGE
Redakteur



Ging fremd:
… mit der PS4 Pro und *Horizon: Zero Dawn*. So schöööööн! Derzeit überlegt er noch, ob er auch mal *Zelda: Breath of the Wild* eine Chance geben soll.

Staunt zunehmend über:
… aktuelle Spielepreise. *Mittelerde: Schatten des Krieges* schießt den Vogel derzeit ab mit einem Standardpreis von 60 Euro und einer Collector's Edition, die satte 300 (!) Öcken kostet.

Hat Angst davor:
… mit *Mass Effect: Andromeda* anzufangen. Monatelang hielten sich Skepsis und Vorfreude die Waage, doch die Gameplay-Einblicke unmittelbar vor Redaktionsschluss ließen das Schlimmste befürchten. Ist Bioware endgültig kein Spitzen-RPG-Studio mehr?

MATTI SANDQVIST
Redakteur



Macht sich Sorgen:
… um Bioware. Nachdem mir der letzte *Dragon Age*-Teil nicht so wirklich gefallen hat, scheint es beim neuen *Mass Effect* hingegen technische Probleme zu geben. Hat meine ehemals liebste Rollenspielschmiede das Händchen für grandiose RPGs verloren? Ich hoffe nicht!

Wartet gespannt:
… auf den Release von *South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe*. Ein gutes Rollenspiel muss doch dieses Jahr erscheinen – wenn auch mit einer dicken Verspätung.

Freut sich:
… über den neuen *Battlefield*-DLC – fünf Monate nach Release war's aber auch mal Zeit!

MATTHIAS DAMMES
Redakteur

Hat zuletzt durchgespielt:
WRC 5, *Bioshock Infinite*, *Plague Inc.*, *Horizon: Zero Dawn* (PS4), *Mass Effect: Andromeda*

Spielt derzeit:
Grand Theft Auto 5, *Stellaris* und noch mal *Mass Effect: Andromeda*

Findet es Schade:
… dass *Mass Effect: Andromeda* seine Erwartungen nicht erfüllt hat. Als großer Fan der Reihe hatte ich mir doch etwas mehr erhofft.

Freut sich trotzdem:
… darauf, *Mass Effect: Andromeda* in den kommenden Wochen ein zweites Mal durchzuspielen. Diesmal in Ruhe, ohne Hektik und ohne den ständigen Druck, alles analysieren zu müssen.



MAX FALKENSTERN
Redakteur



Hatte viel Freude an:
… an der Action-Granate *Horzion: Zero Dawn* – ein echter Kaufgrund für die Playstation 4.

Ist dankbar für:
… die Einladung von Bethesda zur weltexklusiven *Prey*-Sneak-Peek mit unseren Lesern. Es war ein rundum gelungener Abend, und zwar nicht nur wegen des guten Essens, sondern auch weil das Spiel sehr vielversprechend ist.

Freut sich auf:
… *Mass Effect: Andromeda* – Spoiler in Form von Gameplay-Videos vermied er eisern.

Gibt ein Status-Update zu:
… seiner Hochzeitsplanung. Fotograf, DJ, Kirche, Location sind unter Dach und Fach – und das viele Monate vor der Feier. Besser geht's kaum!

KATHARINA REUSS
Redakteurin

Spielt gerade:
… das unglaublich gute *Hollow Knight* auf dem PC und ein gigantisches Japan-Rollenspiel auf der PS4 für den Test, dessen Titel ich aber nicht verrate. Geheimnisvoll, oder?

Freut sich, dass:
… ein Großteil der angesäten Wunderblumensamen aufgegangen ist! Die sollen im ausgewachsenen Zustand den Balkon verschönern.

Stellt fest, dass:
… Schweinefilet nicht so gut zum Karamellisieren geeignet ist, nächstes Mal nehme ich lieber Schweinehals.

Lacht über:
… die Animationen in *Mass Effect: Andromeda* und über den blauen Shrek „Peebee".

STEFAN WEISS
Redakteur



War seit langer Zeit:
… mal wieder im Kino, um zusammen mit dem Töchterlein sich endlich *The LEGO Batman Movie* anzuschauen – war ein großer Spaß für zwei alberne Kindsköpfe.

Sammelt:
… schon fleißig Umzugskisten. Ist zwar noch ein Weilchen hin bis zum Tapetenwechsel, aber so einiges lässt sich ja schon mal vorausschauend einpacken.

Kam aus der Autowerkstatt:
… und freute sich, für TÜV und Inspektion mal nicht das mühsam gefüllte Sparschwein schlachten zu müssen.

Gönnt sich am PC:
… ausgedehnte Touren durch *The Witcher 3: Blood & Wine*, um auch die letzten offenen Quests zu lösen.

CHRISTIAN DÖRRE
Redakteur



Spielt gerade:
… zum zweiten Mal *The Witcher 3* durch. Diesmal dann auch mit den zwei Add-ons, die beim ersten Durchgang noch nicht erhältlich waren.

Schaut gerade:
Entourage (Serie + Film), *Community*, diverse Horrorfilme der letzten Jahre

Hört weiterhin:
… die grandiosen Akustik-Alben von Tony Sly (und Joey Cape). So tolle Musik wird nie langweilig.

Freut sich:
… wie in jedem Jahr um diese Zeit auf Wrestlemania. Der Aufbau ist mal wieder mäßig und einige Ansetzungen bescheuert, aber die Vorfreude auf das Spektakel überwiegt dann doch immer.

LUKAS SCHMID
Redakteur



Reist übermorgen:
… nach Kanada – ganz privat mit seiner Freundin. Beziehungsweise reiste er nach Kanada, denn wenn dieses Heft erscheint, ist er schon wieder zurück. Print-Zeitreise ist doch was Tolles!

Nimmt:
… dorthin vielleicht seine frisch erstandene Nintendo Switch mit – also nur fürs Flugzeug, versteht sich. Vor Ort sind Ahornsirup und Grizzly-Kämpfe wichtiger.

Kocht:
… heute Abend eine Süßkartoffel-Rosenkohl-Pfanne mit frischer Petersilie. Für den Fall, dass sich jemand gefragt hat.

Fragt sich:
… wie schlecht er nach zwei Wochen Urlaub beim Klettern sein wird. Vermutung: Ziemlich schlecht.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de





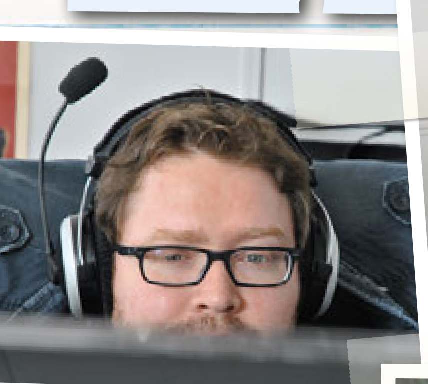
DAS PC-GAMES-TEAM-TAGEBUCH

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Retro-Spiele in Stockholm

Erst fünf Monate nach dem Erscheinen hat DICE den ersten DLC für Battlefield 1 fertiggestellt. Da konnte unser Shooter-Experte Matti mal wieder die Füsse nicht stillhalten und ist eine Woche vor dem offiziellen Release nach Stockholm gedüst. Dort hat er seinen Angaben nach mit anderen Redakteuren die Erweiterung Probe gespielt. Doch ob unser Nordlicht tatsächlich vor Ort BF1 gezockt hat, da sind wir uns nicht sicher. Wir haben lediglich ein Foto von Matti zugeschickt bekommen, auf dem er vor einem Uralt-Arcade-Automaten steht. Angeblich wurde das Bild in den Büroräumen von DICE gemacht, worauf zumindest auch die BÄM-Award-Statuen deuten.

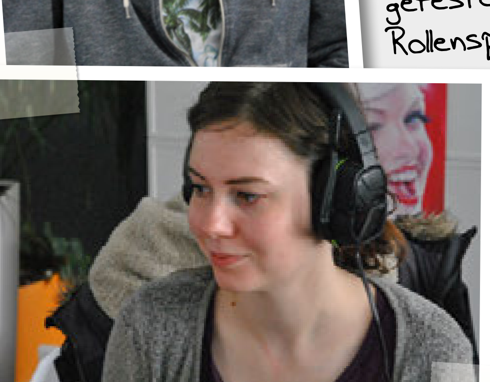






Teamwork

Grosse Rollenspiele wie Mass Effect bedeuten mehr als hundert Stunden Arbeit für unsere Redaktion. Federführend hat zwar Matthias das neue Bioware-RPG für diese Ausgabe getestet, doch ihm zur Seite stand nicht nur Rollenspielexperte Felix, sondern ebenso unsere Kollegin Katharina, die sich z.B. mit dem Mehrspieler-Part beschäftigt hat. Obendrein hat Praktikant Michael tatkräftig mitgeholfen und Screenshots gemacht. Das Endergebnis könnt ihr ab Seite 44 lesen.



PC-Games-Podcast



Hören, was gespielt wird!

Tausende Fans freuen sich jede Woche auf den PC-Games-Podcast: In wechselnder Zusammensetzung diskutieren Redakteure über Spiele-Neuheiten und beantworten Hörerfragen. Mehr als 370 Sendungen sind erschienen, jeden Freitag kommt eine hinzu. Den MP3-Download gibt's auf PCGames.de, außerdem findet ihr uns bei Itunes und einen RSS-Feed haben wir auch: www.pcgames.de/podcast/pcgpodcast.xml

Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.



Genre: Rollenspiel
Entwickler: Larian Studios
Publisher: Larian Studios
Termin: 2017

Divinity: Original Sin 2

Von: Benjamin Kegel

Kommt her, ihr mutigen Abenteurer, und lauscht der spannenden Geschichte, wie Dallis, der Hammer, auf seinen Amboss traf …

Wir hatten knapp 120 Stunden in der Early-Access-Version von *Divinity: Original Sin 2* versenkt und Chefbösewicht Dallis knapp überlebt. Wir kannten jede Quest des Rollenspiels, jeden NPC, jeden Kampf, jeden Strauch beim Vornamen. Wir waren bereit für mehr! Dass Larian unterwegs zur Gaming-Convention PAX East war, wussten wir. Aber niemals hätten wir damit gerechnet, dass sich der Larian-Chef Swen Vincke höchstpersönlich auf dem Höhepunkt der PAX zwei Stunden Zeit nehmen würde, um uns in einer Privataudienz nicht nur den neuesten Build vorzustellen, sondern uns auch noch voller Stolz all die frischen Features zu präsentieren, die *Original Sin 2* auf der Messe in Boston zum ersten Mal herzeigte. Dieser fantastische Mensch gönnte uns zusammen mit Larians PR-Chef Michael Wetzel danach sogar noch ein langes Interview, in dem er sich selbst unseren fiesesten Fragen tapfer entgegengestellt hat. Das hochspannende Dokument parken wir für euch am Ende unserer Vorschau. Und wir haben noch eine großartige Nachricht: Auch wenn ihr nicht alles, was man uns gezeigt hat, werdet sehen können, dürften die meisten der neuen *Divinity*-Features aus diesem Artikel bereits jetzt zum Ausprobieren parat stehen. Denn Swen versprach uns am Ende unseres Treffens zwei Dinge. Erstens: Sobald Larian den Kickstarter-gebackten Game-Master-Mode von *Original Sin 2* vorstellen kann, dürfen wir wieder von der ersten Reihe aus berichten – und dieser Spezial-Spielmodus, in dem ihr selbst Geschichten, Charaktere, Feinde, Kämpfe und Locations in *Divinity* gestalten dürft, könnte für passionierte Rollenspieler eine grandiose Erfahrung werden. Und zweitens: Sobald die Kollegen von der PAX zurückkommen, steht für *Original Sin 2* der nächste Patch an – inklusive der neuen Funktionen.



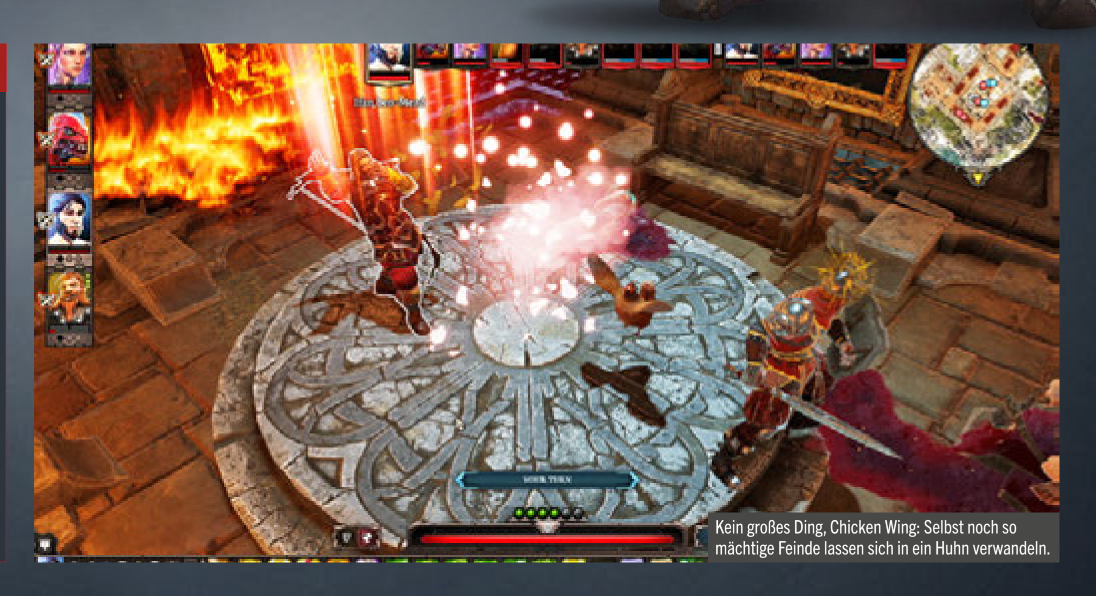
Swen ist per „Flight“ ins Krähennest des Schiffs geflogen und platziert dort Totems. Sehr hilfreich!

Von Hühnern und Dämonen
Mit ebendiesen neuen Funktionen legten wir in Boston auch gleich los. Es handelt sich dabei mit „Polymorph“ und „Summoning“ um zwei weitere, auf Kickstarter von den Fans gewählte Zauberspruch-Schulen (nicht Klassen – genau wie sein Vorgänger wird auch *D:OS2* ein klassenloses RPG, in dem ihr euch maßgeschneiderte Charaktere aus allen Attribut- und Skillbereichen zusammenbauen dürft). Dank Polymorph könnt ihr zum Beispiel die Anatomie und damit die Fähigkeiten eures Recken verändern: Mit dem Skill „Tentacle Lash“ wächst unserem Helden ein monströser Greifarm, mit dem wir das Schwert unseres Gegners packen und ihn entwaffnen. Ebenfalls sehr nützlich ist „Flight“: Dank der Flügel, die wir nach Einsatz dieser Fähigkeit erhalten, schweben wir nicht nur über gefährlichen Untergründen, sondern fliegen auch in Windeseile auf erhöhte und damit taktisch wertvolle Positionen im Kampf. „Skin Graft“ ist stark für gewiefte Taktiker – dieser Skill resettet die Cooldowns aller anderen Skills, streift dabei aber auch unseren kompletten Rüstungsschutz ab, lässt uns damit also extrem verwundbar zurück. Der vielleicht beste Part an Polymorph ist die Möglichkeit, Feinde ohne magische Abwehr ratzfatz in ein harmloses Huhn zu verwandeln. Ihre Hitpoints behalten sie zwar auch in Nugget-Form, trotzdem sind damit selbst die bösesten Buben erst mal ruhiggestellt. Die Zauberschule „Summoning“ dreht sich ganz um das Beschwören und vor allem auch Managen von Helfer-Kreaturen in der Schlacht. Dazu stehen euch zunächst zwei Basis-Summons zur Verfügung: „Summon Incarnate“ beschwört einen (zunächst) kleinen, mobilen Dämonen an eure Seite, „Summon Totem“ einen unbeweglichen, dafür mit einer automatischen Fernkampfattacke ausgerüsteten Zauberpfahl. So baut sich ein Summoner eine schlagkräftige Truppe aus Front-Infanterie und Artillerie auf, die er dann mit weiteren Skills verstärken, heilen und manipulieren kann. Wer in anderen Games gerne Ingenieure oder Beastmaster spielt, wird mit Summoning echt viel Spaß haben!

Mit den Zwegen und Untoten kommt Larians neuestes RPG auf insgesamt fünf spielbare Rassen.

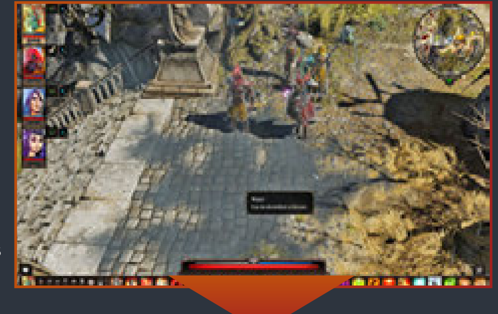
UNSERE SCREENSHOTS

Bei den meisten Bildern, die sich auf unseren Seiten breitmachen, handelt es sich um exklusive Screens des *Original Sin 2*-Builds, der sich auf Swens Gaming-Laptop befunden hat. Von dort aus gönnte uns der Larian-Boss unser privates Abenteuer in dem neuesten Spiel seiner sympathischen RPG-Schmiede. Wir fanden das großartig und bedanken uns an dieser Stelle noch einmal herzlich für dieses tolle Angebot! Seht es uns bitte nach, wenn ihr auf unseren Screens ein paar Bildfragmente, Debug-Fenster oder kleine Chatprogramme sehen solltet – so geht es auf dem Laptop eines Studio-Chefs eben zu ;-).

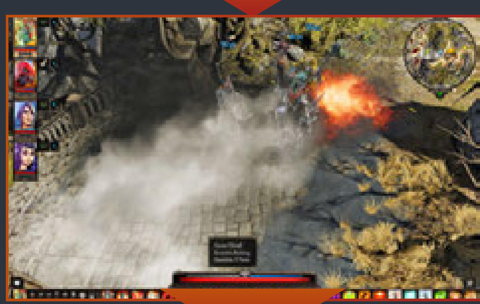

Kein großes Ding, Chicken Wing: Selbst noch so mächtige Feinde lassen sich in ein Huhn verwandeln.

DAS FUNDAMENT FÜR EUREN TRIUMPH

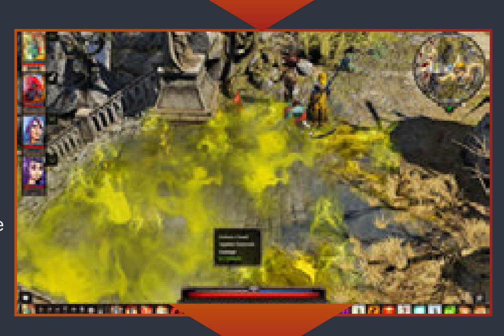
Wer siegreich aus einem *Divinity*-Kampf hervorgehen will, muss das Schlachtfeld kontrollieren. Zunächst platzieren wir mit dem Skill „Rain" eine Wasserpfütze auf dem Boden. Als nächstes ...



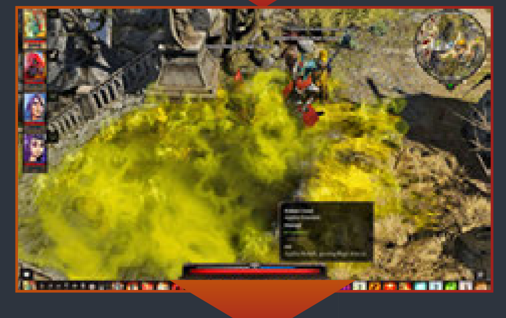
... bringen wir das Wasser mit dem Drachenatem unserer Echsenkriegerin zum Köcheln. Das Resultat ist dasselbe wie bei euch in der Küche (minus Echse und Drachen): Es entsteht Dampf.



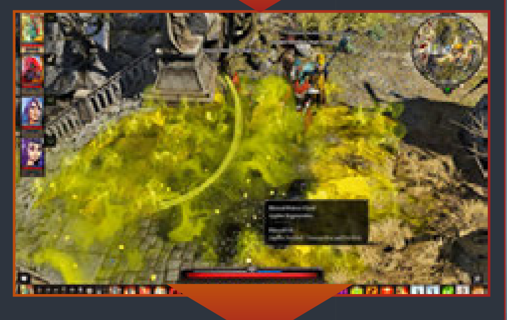
Weiterhin verwenden wir den Skill „Contamination". Dieser verwandelt die Wasser- in eine Giftpfütze und den Dampf auf dem Schlachtfeld in eine Giftwolke. Auch wenn es weh tut – wir wollen das so.



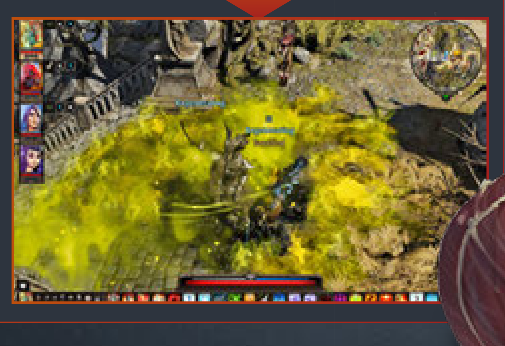
Nun folgt mit dem Skill „Impalement" ein riesiger Ölteppich. Dieser verdrängt die Giftpfütze, aber nicht die Giftwolke – das Öl kann nur eine Oberfläche überdecken, nicht aber ein Aerosol.

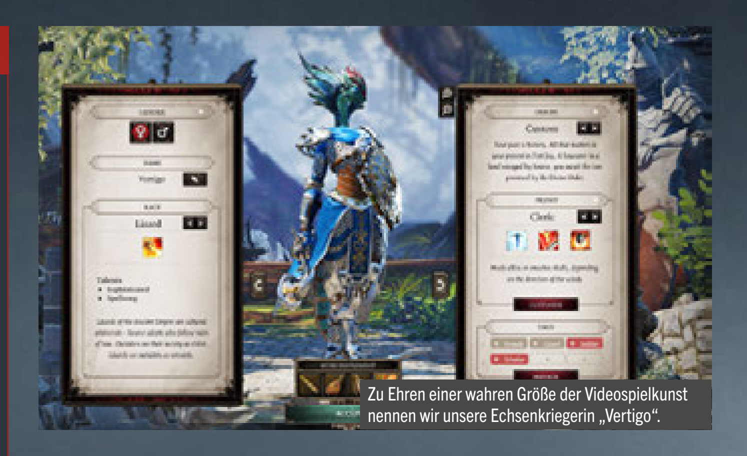


Fast fertig: Es folgt der Skill „Bless", den wir auf den Ölteppich setzen. Da Bless' Wirkung vom Himmel bis zum Boden zielt, segnet er auf seinem Weg den Ölteppich *und* die Giftwolke gleichzeitig.



Das Ergebnis ist eine gesegnete Giftwolke und ein gesegneter Ölteppich, die unseren Charakteren als Gruppen-Buff allesamt Regeneration und mehr Rüstung verpassen!





Zu Ehren einer wahren Größe der Videospielkunst nennen wir unsere Echsenkriegerin „Vertigo".

Mehr als oberflächlich

Dabei beginnt die richtige Kampfstrategie eines cleveren Summoners noch vor dem ersten Mausklick – und zwar mit der Auswahl des Beschwörungs-Untergrunds. Je nachdem, auf welchem Bodentyp ihr eure Kreaturen herbeiruft, unterschieden sich deren Fähigkeiten: Ein auf einem Flammenfeld entfesselter Incarnate wird zu einem Feuerdämon; auf einer Wasserfläche beschworen, wird dieselbe Kreatur zu einem nützlichen Heiler. Holt ihr euch ein Totem auf ein Giftfeld, verseuchen dessen Fernangriffe eure Feinde. Auf einen Ölteppich platziert, feuert eure magische Artillerie dagegen Geschosse, die eure Gegner verlangsamen. Überhaupt ist die Manipulation des Schlachtfeldes mit verschiedenen Bodentypen einer der wichtigsten Aspekte in *Original Sin 2*: Feuer, Wasser, Eis, Öl, Gift, Rauch, Dampf – ihr könnt etliche Untergründe in der Spielwelt manifestieren und diese dann mit den Skills „Bless" und „Curse" sogar noch segnen beziehungsweise verfluchen – dadurch werden die unterschiedlichen Bodentypen noch einmal deutlich mächtiger! Gewiefte Taktiker können mit diesem System unfassbar clevere Effekte entfesseln, schon jetzt ist es ein extrem unterhaltsames Element der Early-Access-Version.



Die Monster in *Original Sin 2* scheuen sich nicht davor, ihr Hirn zu zeigen. Jeder einzelne der rundenbasierten Kämpfe ähnelt einem Puzzle. Saustark!



Original Sin 2 macht sich die Mühe echter Echsen-Modelle! Hier wird nicht einfach eine menschliche 3D-Figur genommen und eine Schuppenhaut-Textur drübergeklatscht. Gell, *Everquest*?

Den Source-Code verbessert

Kritik hat das erste *Original Sin* hauptsächlich bei drei Punkten eingefahren: seiner überfrachteten Crowd Control, dem etwas fehlenden roten Faden und dem mitunter ungeschickten Wechsel zwischen komischen und ernsten Themen. All diese Punkte hat *Original Sin 2* deutlich besser im Griff! Crowd Control ist nach wie vor ein zentraler Aspekt, dank der neuen physischen und magischen Defensive seid ihr Knockdowns oder Verzauberungen aber nicht mehr schutzlos ausgeliefert – sie wirken erst, wenn eure Rüstungspunkte aufgebraucht sind. Die Storyline ist nun deutlich fokussierter und kohärenter geschrieben. Das Spiel wird deswegen auf keinen Fall linear, hat aber einen echten roten Faden und ein wesentlich ordentlicheres Questlog. Die übergreifende Thematik hat ebenfalls angezogen: *Original Sin 2* wird intensiver, das Spiel nimmt sich selbst spürbar ernster als sein Vorgänger. Witzige Momente erlaubt sich das neue *Divinity* nach wie vor, es leidet aber nicht mehr so sehr an einer Identitätskrise wie noch im ersten Teil. Das ganze Spiel wirkt deutlich mehr aus einem Guss. Falls euch unsere Vorschau nun heiß auf dieses RPG gemacht hat, solltet ihr euren ersten Spieltag in der bereits gut gelungenen Early-Access-Version rein für die Erstellung eures Charakters verplanen. Das liegt nicht nur daran, dass ihr mit der Auswahl eines der vorgefertigten Avatare oder natürlich dem Heldenbau eures eigenen Menschen, Elfen, Echsenmenschen und später dann Untoten oder Zwerges eine Menge Zeit verbringen wollt.

Nein, die erste „Hürde“ ist allein schon die Gänsehaut-Musik des Intro- und Charakter-Menüs! Wir haben 15 Minuten einfach nur gebannt dem Soundtrack gelauscht, bevor wir überhaupt einen Mausklick gesetzt haben. *Divinitys* neuer Komponist ist niemand Geringeres als Borislav Slavov (*Crysis 3*, *Ryse*), dessen atemberaubende Musik seinem leider viel zu früh verstorbenen *Original Sin 1*-Kollegen Kirill Pokrovsky ein mehr als nur würdiges Denkmal setzt.

Wir ziehen unseren Helm

Das neue *Divinity* ist gerade dabei, ein kompromisslos charakterstarkes, klassisches Rollenspiel zu werden, das in seiner fertigen Form zu den besten der letzten Jahre gehören dürfte. Dafür verdient Larian bereits jetzt den Early-Access-Beistand leidenschaftlicher Abenteurer. *Original Sin 2* liefert spätestens seit seinem KI-Patch ein packendes, verbissenes Kampfsystem ab, bei dem jede einzelne Schlacht den Spieler am Kragen packt und erbarmungslos in den Staub zu treten versucht. Lasst nur eine Sekunde nach, zeigt nur einen Moment der Schwäche, und die Gegner reißen euch in Fetzen. Dafür verdient Larian erfahrene Veteranen rundenbasierter Taktik, die *Divinitys* Monstern, Untoten und Teufelspriestern mit voller Wucht entgegentreten können. Ihr habt euch in etlichen Gefechten eure virtuellen Narben verdient? Ihr mögt eure Kämpfe hart und zur Not auch dreckig? Dann schafft euren Hintern an die *Original Sin*-Front, ihr werdet gebraucht! Doch selbst wenn man mit all dem kaum etwas anzufangen weiß, wenn euch Rollenspiele zum Gähnen bringen, ihr nichts für rundenbasiere Kämpfe übrighabt und klassische Fantasy verdammt nahe am AD&D- oder Das-Schwarze-Auge-Feeling an eurem Beuteschema vorbeigeht, verdient Larian trotzdem euren Respekt. Denn nicht nur hat diese sympathische Spielefirma aus Belgien das künstlerische Können, die Qualität ihrer Titel Jahr für Jahr nach oben zu schrauben, sondern auch die geschäftliche Kompetenz, um aus euren Kickstarter-Investitionen nun bereits zum zweiten Mal etwas Fantastisches zu machen.

Deswegen hat Larian auf der Crowdfunding-Webseite seine bescheidenen 500.000 Dollar Wunschbudget in unter zwölf Stunden erreicht, deswegen nahm *Original Sin 2* am Ende über 2.000.000 Dollar ein, deswegen hat man alle Stretch Goals gepackt. Larian labert nicht rum, Larian liefert ab – und zwar noch dieses Jahr irgendetwas zwischen einem hervorragenden RPG und dem besten Spiel ihrer Firmengeschichte. Wir wetten auf Option 2. ❏



Viel Schiff, aber keine Flasche: Zum Ende des ersten Akts habt ihr ein neues Zuhause gefunden.

BEN MEINT



„Und plötzlich bin ich wieder 17 und spiele AD&D und DSA!“

Bevor ich zusammen mit zwei Freunden knapp 200 Stunden in *Divinity: Original Sin 1* verbringen durfte, musste ich einiges an Überzeugungsarbeit leisten – auch an mir selbst. Das Original ist ein brillantes Rollenspiel, litt aber schon an einer spürbaren Einstiegshürde. *Original Sin 2* ist vom Start weg der bessere Titel – grafisch, inhaltlich, in Sachen Präsentation und Technik. Und vor allen Dingen bei der Spielerführung, dem Zusammenhalt der Story sowie der nun deutlich weniger overpowerten, aber immer noch verdammt wichtigen Crowd Control. Das hier könnte Larians Meisterwerk werden.

Im Gespräch mit Swen Vincke

VITA

Swen Vincke hat die Larian Studios 1996 in Ghent (Belgien) gegründet – und fungiert dort seither als Geschäftsführer und Kreativdirektor. Der gute Mann ist also seit 20 Jahren Boss seiner eigenen Indy-Computerspielfirma, die mittlerweile auf 120 Angestellte an vier Standorten gewachsen ist: Ghent (Belgien), Sankt Petersburg (Russland), Dublin (Irland) und Québec-Stadt (Kanada). Seit 1996 haben die Titel aus dem Hause Larian, das neben Rollenspielen auch zahlreiche preisgekrönte Lernprogramme entwickelt hat, über 150 Awards verdient (nicht einfach nur „bekommen"). Larian verdankt seinen ungewöhnlichen Namen übrigens Swens Lieblingshund, genannt: „Lar".

Kaum zu glauben, aber wahr: Die versammelte Larian-Meute fliegt gemeinsam zur Gaming-Convention PAX East über den großen Teich nach Boston und findet trotzdem noch die Zeit, um uns mitten auf der Messe eine Privataudienz zu gewähren. Da sagen wir natürlich nicht nein – und nutzen die Chance, um Swen Vincke strenger ins Verhör zu nehmen als der Folterknecht im Fort-Joy-Kerker …

PC Games: Hallo, Swen! Vielen Dank, dass du dir trotz des PAX-Stresses die Zeit für dieses Interview nimmst und nochmals vielen Dank auch für die Privatvorstellung eures neuesten Builds zu *Original Sin 2*. Das waren einige sehr unterhaltsame Stunden, auch wenn du im ersten Kampf gegen die Gheists ganz schön auf die Schnauze bekommen hast.
Swen: *lacht* Ja, bitte, gern geschehen. Es hat wirklich Spaß gemacht, euch das Spiel in seiner aktuellen Form zu zeigen. Und ich bin stolz darauf, dass die KI in *D:OS2* selbst uns so sehr zusetzt. Das zeigt, dass sie wirklich prima funktioniert.

PC Games: Legen wir doch gleich richtig los! Eine der drängendsten Fragen rund um *D:OS2* ist die nach den zur Verfügung stehenden Skills. Inklusive der von euch auf der PAX vorgestellten brandneuen Zauberschulen „Polymorph" und „Summoning" kommt die Early-Access-Version im Moment auf knapp 70 Skills, mit denen sich Spieler ihren Traumcharakter basteln können. Wir gehen aber davon aus, dass sich im fertigen Spiel noch mehr Skills tummeln werden. Stimmt das? Und wenn ja, wie viele werden es denn sein?
Swen: Eine endgültige Zahl lässt sich da nur schwer nennen – wir experimentieren ja immer noch und werden sicher auch nach dem Release des Spiels noch hier und da die Feile ansetzen. Geht aber mal davon aus, dass ihr in der fertigen Version von *D:OS2* etwa 200 Skills zur Verfügung haben werdet. Das ist wirklich eine Menge, zumal das Spiel euch immer wieder mit neuen Einsatzmöglichkeiten für eure Fähigkeiten konfrontieren wird.

PC Games: Bei der Gelegenheit habt ihr auch gleich noch die bisherige Skill-Distribution für einzelne Charaktere über den Haufen geschmissen. In *Original Sin 1: Enhanced Edition* konnte man in einer Skill-Schule maximal zwölf aktive Fähigkeiten erlernen. In *Original Sin 2* habt ihr nun das Attribut „Memory" eingeführt, das die Menge an Skill-Slots bestimmt, die einem Charakter zur Verfügung stehen. Je höher der Memory-Wert, desto mehr Skills kann einer unserer Helden im Kampf einsetzen – lernen kann er aber grundsätzlich fast beliebig viele. Das bietet euch auch die Möglichkeit, mächtige Skills besser zu gewichten: Bereits in der Early-Access-Version gibt es besonders kräftige Fähigkeiten, die zwei Memory-Slots kosten. Gibt es vielleicht noch teurere Skills?
Swen: Stimmt alles – und an kaum einem anderen Attribut arbeiten wir derart intensiv am Balancing wie bei Memory. Wir können uns da durchaus Skills vorstellen, die drei Gedächtnisslots belegen, das müssen dann aber wirklich wirkungsvolle Fähigkeiten sein, die einen Kampf spürbar beeinflussen. Da experimentieren wir auf jeden Fall noch. Memory ist ein zentraler Aspekt von *D:OS2*.

PC Games: Was uns direkt zum nächsten Punkt bringt – die Art und Weise, wie Attribute in eurem neuesten Spiel funktionieren, ist ebenfalls eine komplette Abkehr vom gewohnten Eigenschaftssystem aus *Original Sin 1*. Dort bekam man alle paar Level mal einen Attributpunkt spendiert, den man auf Eigenschaften wie Stärke, Intelligenz, Geschwindigkeit oder Konstitution verteilen konnte – wie in einem klassischen Pen&Paper-Rollenspiel. Das ist zwar auch in *Original Sin 2* noch so, hier gibt es aber weit mehr Attributpunkte zur Verteilung, im Moment ganze zwei pro Level. Wir fanden das klasse, so konnten wir sehr individuelle Charaktere aufbauen. Bleibt das so oder ist das nur ein Experiment für Early Access?
Swen: Es gab ja sogar mal eine sehr frühe Early-Access-Phase, in der man drei Attributpunkte pro Level erhalten hat. Das war wirklich ein Experiment, um schnell mächtige Charaktere in unserem Spiel testen zu können. Vielleicht wird es am Ende nur ein Attributpunkt pro Level, aber im Moment sind wir mit dem Zweier-System sehr glücklich. Mit so vielen Attributpunkten kann man sich wirklich seinen Traumhelden zusammenbauen, insbesondere in Kombination mit dem richtigen Equipment. Und man kann mehr experimentieren, ohne zu sehr für falsch verteilte Punkte bestraft zu werden.

PC Games: Dann gibt es also keine Möglichkeit, ausgegebene Attributpunkte zu resetten?
Swen: Doch, direkt nach dem Ende von Akt 1 erhaltet ihr eine Reset-Option. Dann hattet ihr schon einige Stunden und Level Zeit, um euch mit euren Charakteren und dem Spiel vertraut zu machen, und habt dann die Gelegenheit, noch einmal einen besser informierten Attribut-Neustart mit euren Helden hinzulegen, wenn ihr das wollt.

PC Games: *Divinitys* Tags finden wir ebenfalls sehr spannend, ganz besonders für passionierte Rollenspieler! Mit diesem System lassen sich einem Charakter bestimmte Keywords hinzufügen, zum Beispiel „Gelehrter", „Krieger" oder „Adliger". Diese Keywords gewähren einem dann im Spiel exklusive Antwort- und Verhaltenspfade im Umgang mit NPCs. Ist da noch mehr geplant? Besonders stutzig macht uns, dass jeder Charakter Platz für sechs Tags hat, man aber zusätzlich zu seinen vorgegebenen Rasse- und Geschlechts-Tags nur zwei weitere selbst auswählen kann. Die letzten zwei bleiben also frei. Kann man sie vielleicht im Laufe des Spiels verdienen?

„Wenn ihr dieses Feature zum ersten Mal erlebt, soll es euch umhauen!"

Swen: Exakt so ist es! Wir sind auf unser Tag-System sehr stolz und arbeiten hart daran – da könnt ihr euch auf einige Überraschungen und Tag-exklusive Inhalte für eure Charaktere einstellen! Eines der ersten Tags, das ihr euch verdienen könnt, ist „Arena Champion" – wenn ihr den Kampf in der Arena von Fort Joy gewinnt. Das wird etliche NPCs im Laufe eures gesamten Abenteuers beeindrucken.

PC Games: Hast du ein Update für uns, was die Sprachausgabe der Charaktere und NPCs in *Original Sin 2* angeht? Das war ja ein heiß diskutiertes Thema. Bleibt es bei der reinen Schriftausgabe in Textform oder werden alle Gespräche im Spiel tatsächlich auch in akustischer Sprache zu hören sein?
Swen: Ja, klare Antwort – wir haben uns gegen die Sprachausgabe entschieden. Die Menge an Arbeit wäre einfach nicht zu schaffen gewesen, das hätte mehr Geld verschlungen, als unser gesamtes Budget hergibt. Und dann noch die mögliche Lokalisierung! Es wird zwar Sprachausgabe geben, aber wir werden nicht jede einzelne Interaktion vertonen.

PC Games: Finden wir nicht so schlimm. Gerade in einem Rollenspiel, das derart auf starke Charaktere setzt, halten wir es für wichtig, dass man unserer Fantasie den Freiraum lässt, selbst die Stimmfarbe unserer Helden ins Geschehen zu dichten …
Swen: … ohne dir deine Vorstellungen durch deplatzierte Stimmen kaputt zu machen.
PC Games: Es hat seinen Grund, warum Nintendos Link seit 30 Jahren so beharrlich schweigt.
Swen: Genau.

PC Games: In *Original Sin 2* bringt ihr ein neues Energiesystem ins Spiel: Source-Punkte. Sie dienen als Treibstoff für ganz außergewöhnlich mächtige Skills. Normale aktive Fähigkeiten werden nur durch die Dauer ihrer Cooldowns beschränkt, aber Source-Skills benötigen einen wertvollen Source-Punkt, um aktiviert werden zu können. Wie einfach wird es sein, diese Punkte im fertigen Spiel zu verdienen? Und warum habt ihr das Source-Wasser aus dem aktuellen Build entfernt – immerhin die einfachste Art, um an die wertvollen Punkte zu kommen? Wird es Skills geben, die so mächtig sind, dass sie mehr als einen Source-Punkt verschlingen?

„Allein Akt 1 besteht aus drei Karten."

Swen: Das Source-Wasser war tatsächlich eine Funktion, um Erfahrung im Umgang mit den Source-Punkten zu sammeln. Im fertigen Spiel werdet ihr in Akt 1 nur eine kleine Kostprobe dieser außergewöhnlich mächtigen Skills erhalten, sodass ihr euch langsam an sie gewöhnen könnt. Anders als in der Early-Access-Version werden Charaktere im fertigen Spiel in Akt 1 auch nur einen Source-Punkt gleichzeitig halten können. In Akt 2 wird der Speicher dann auf bis zu zwei Punkte erhöht und die Source-Skills treten deutlich häufiger auf. In Akt 3 erwartet euch dann ein regelrechter Krieg der Magier, in dem ihr es übrigens auch mit Source-Zaubern zu tun bekommen könntet, die mehr als einen Punkt Treibstoff brauchen. Diese Skills müssen dann aber wirklich die Erde zum Beben bringen!

PC Games: In *Original Sin 1* gab es ein ganz besonders Talent namens „Lone Wolf". Wenn ein Spielercharakter es verwendete, erhielt er zwar deutlich bessere Eigenschaften, konnte aber keinen NPC-Begleiter mehr auf seiner Reise mitnehmen. Benutzen beide Spielercharaktere in *D:OS1* „Lone Wolf", schrumpfte die Party also von vier mächtigen auf zwei extrem mächtige Teilnehmer. In *D:OS2* gibt es ein sehr ähnliches Talent namens „One Man Army", das aber etwas anders zu funktionieren scheint. Erstens ist es (anders als Lone Wolf) nicht direkt ab Level 1 verfügbar, sondern erst ab Level 8. Und zweitens wird „One Man Army" für jedes Mitglied in unserer Party von bis zu vier Mann in seiner Wirksamkeit reduziert – egal ob online oder im lokalen Spiel. Wenn also unsere Party aus vier Online-Spielercharakteren besteht, wird „One Man Army" dann komplett wirkungslos?
Swen: Genau, andernfalls wärt ihr im Spiel statt zu viert quasi mit 16 Mann unterwegs – das würde komplett die Spielbalance sprengen. „One Man Army" ist als eine Art Werkzeug zur Gestaltung eurer Lieblingsparty gedacht. Wollt ihr mit vielen Freunden oder NPCs spielen, könnt ihr in einem bis zu vier Mann starken Team durch die Kerker und Karten *Divinitys* streifen. Wenn ihr aber lieber mit einer kleineren Party spielen möchtet, könnt ihr das mit diesem Talent erreichen, ohne dass ihr euch damit den Zugang zu Online-Spielen mit einem One-Man-Army-Charakter verbaut. Deswegen reagiert dieses Talent adaptiv auf eure Partygröße. One Man Army gibt es in der fertigen Version des Spiels übrigens auch direkt ab Level 1, wir haben es in Early Access nur deswegen auf Level 8 gepackt, weil der Code noch sehr buggy war. Wir wollten nicht, dass die Spieler dieses Talent ausprobieren und dann enttäuscht sind. Ich glaube aber, mittlerweile funktioniert das Ding. Schaut beim nächsten Patch am besten mal nach.

PC Games: Wir wissen ja bereits, dass *Original Sin 2* aus insgesamt drei Akten bestehen wird. Gibt es denn mehr als eine Karte pro Akt?
Swen: Aber sicher! Allein Akt 1 besteht bereits aus dem (Tutorial)-Schiff, das euch zur Gefängnisinsel Fort Joy bringt, dann aus der Karte zu Fort Joy selbst und schließlich noch einmal aus einer großen Karte in Form eines weiteren Schiffes. Akt 1 besteht also aus drei Karten. Akt 2 ist das Zentrum des Spiels und wird riesig. Akt 3 ist dann ein kürzeres, aber sehr intensives Finale.

PC Games: Ein Feature, das in *Divinity: Original Sin 2* aktuell noch völlig fehlt, ist das Beziehungssystem zu NPC-Partymitgliedern. Wie tiefgründig wird dieses Feature denn werden? Können sich unsere Spieler- und NPC-Charaktere untereinander verlieben, sich gegenseitig hassen, vielleicht sogar innerhalb der Party handgreiflich werden?
Swen: Oh ja, das System wird ebenfalls richtig umfangreich ausfallen! Im Moment ist davon noch gar nichts im Spiel zu sehen, weil wir gerade das nicht häppchenweise in der Early-Access-Version verheizen wollen. Wenn ihr dieses Feature zum ersten Mal erlebt, dann soll es euch umhauen – egal, ob ihr eine Beziehung mit einem unserer Charaktere als NPC anstrebt oder selbst in die Haut dieser Persönlichkeit schlüpft. Da wird alles möglich sein – von Romanzen bis hin zu Helden, die eure Party wütend verlassen.

PC Games: *ein laut grummelnder Magen mischt sich in das Gespräch ein* Besten Dank für deine Zeit, Swen! Jetzt darfst du endlich frühstücken gehen.
Swen: *lacht* Ja, gerne. Das war's wert! Wir sehen uns, und viele Grüße an eure Leser.



Rollenspiel-Hits 2017-2018

Pillars of Eternity 2: Deadfire

Der Nachfolger zum immens erfolgreichen Oldschool-Rollenspiel schickt euch auf der Suche nach einem erwachten Gott auf die Deadfire-Inseln. Das göttliche Wesen hat von einer gigantischen Statue Besitz ergriffen und zieht eine Schneise der Zerstörung durch die Fantasy-Welt Eora. Für den erneuten Ausflug ins RPG-Ambiente der 90er- und frühen 2000er-Jahre hat Entwickler Obsidian rekordverdächtige 4,4 Millionen Dollar auf der Crowdfunding-Plattform Fig.co eingenommen; Paypal-Spenden werden auch nach Ende der Aktion entgegengenommen. Fans und Investoren haben durch diesen Geldregen unter anderem die Schifffahrt im Spiel freigeschaltet: Auf einer erstmals frei bereisbaren Weltkarte navigiert ihr euren Segler ähnlich wie in *Sid Meier's Pirates* von einem Atoll zum nächsten. Im Spielverlauf lässt sich eure Nussschale aufrüsten und durch ein besseres Modell ersetzen, auch Entermanöver und Seeungeheuer spielen eine Rolle. Obsidian visiert eine Spielzeit von mindestens 40 Stunden an – das sind gut doppelt so viele wie im kürzlich veröffentlichten Ableger *Tyranny*. Für eure Abenteurergruppe wählt ihr neben dem zu Spielbeginn erstellten oder aus dem Vorgänger-Savegame importierten Hauptcharakter bis zu vier Begleiter aus – insgesamt stehen sieben NPCs zur Wahl, deren Beziehungen untereinander und zur Hauptfigur einen deutlich höheren Stellenwert haben als im Vorgänger. Selbst ein intimes Verhältnis ist diesmal möglich. Mit einem orchestralen Soundtrack und stark verbesserter 2D-Optik inklusive schicker Wind- und Wettereffekte will Obsidian auch in Sachen Präsentation noch mal einen drauflegen. Ob *Pillars of Eternity 2* letztlich noch mehr Spaß als der großartige Vorgänger macht, wird aber vor allem von den Änderungen am Kampfsystem abhängen. Obsidian setzt erneut auf ein Echtzeitsystem mit Pausefunktion und verspricht Verbesserungen in Sachen künstlicher Intelligenz. Diese sollen unter anderem durch die Verkleinerung der Heldengruppe auf maximal fünf Mitglieder ermöglicht werden.

ENTWICKLER: Obsidian Entertainment
TERMIN: März 2018


Die Inselwelt bereist ihr diesmal frei per Schiff – Upgrades wie neue Segel inklusive.


Die im Vorgänger zuweilen chaotischen Gefechte hat Obsidian als einen Schwachpunkt ausgemacht.

Von: Katharina Reuß

Mass Effect: Andromeda ist erst der Anfang: 2017 und 2018 erscheint eine Vielzahl hochkarätiger Rollenspiele – und dank der bemerkenswerten Vielfalt im Genre ist für jeden etwas dabei. Wir stellen die wichtigsten Titel der nächsten Jahre vor!

Kingdom Come: Deliverance

So schön es auch ist, Drachen zu erschlagen und das Weltall zu erkunden, manchmal braucht man etwas bodenständigere Unterhaltung. *Kingdom Come: Deliverance* ist realistischer als viele Genrevertreter, aber deswegen auf keinen Fall trocken oder langweilig. Mit der Hilfe von Historikern, Architekten und vielen anderen Wissenschaftlern hat das tschechische Studio Warhorse den ambitionierten Plan, das Böhmen des 15. Jahrhunderts so lebensnah wie möglich auf den Bildschirm zu bannen. Die Wahl dieses Zeitraums hat mit der Story zu tun: Nach dem Tod des Königs besteigt ein schwacher Erbe den Thron, doch dessen Bruder ist ebenfalls auf die Krone aus. Plündernd und brandschatzend versucht er, das Königreich zu destabilisieren. Auch der Held des Spiels leidet unter dem Chaos. Als Sohn eines Schmiedes muss er erleben, wie seine Familie plündernden Horden zum Opfer fällt – er schwört Rache und zieht fortan durch das malerische Böhmen. Bei eurem Kreuzzug für die Gerechtigkeit legt euch Warhorse kein Klassenkorsett an; ihr verbessert eure Talente durch das Einsetzen derselbigen. Ob ihr nun also in schwerer Panzerrüstung durch die Lande zieht oder die bunten Kleider eines Barden tragt, bleibt euch überlassen. Egal was ihr anhabt, ihr solltet eure Bedürfnisse stets im Blick behalten. Jeder muss ruhen, essen und trinken, um dem harten Leben im Mittelalter gewachsen zu sein. Eure körperliche Verfassung spielt auch bei Kämpfen eine große Rolle: Je besser ihr geschützt seid, desto mehr Gewicht müsst ihr auch mit euch herumtragen und desto schneller werdet ihr müde! Aber es muss ja nicht immer Nahkampf sein: Alternativ oder zusätzlich kämpft ihr mit Pfeil und Bogen, sogar vom Pferderücken aus. Bald ist es so weit: Nach langer Entwicklungszeit, Beta-Phasen und Kickstarter-Unterstützung wird der Titel dieses Jahr erscheinen.

Die eindrucksvolle Optik erweckt das mittelalterliche Böhmen auf euren Bildschirmen zum Leben.

ENTWICKLER: Warhorse Studios
TERMIN: 2017

South Park: D.R.Z.



In *South Park* greift die Kriminalität um sich – höchste Zeit für die jungen Superhelden, gegen die fiesen Verbrecher vorzugehen!

Auch wenn die Fans schon seit Monaten die Tage zählen, in der Entwicklung von *South Park: Die Rektakuläre Zerreißprobe* scheint irgendwo der Wurm drin zu sein. Ursprünglich hätte das Rollenspiel mit dem durchgeknallten Superhelden-Setting bereits am 6. Dezember 2016 erscheinen sollen, nun gibt Ubisoft aber lediglich noch das Geschäftsjahr 2018 als Release-Termin an. Demnach dürfen wir uns frühestens am 1. April 2017 und spätestens am 31. März 2018 mit Cartman und seinen Freunden auf die Jagd nach fiesen Verbrechern begeben. Weshalb es zu der dicken Verspätung gekommen ist, hat der Hersteller nicht verraten – unter Umständen sind die *South Park*-Schöpfer, Matt Stone und Trey Parker, noch nicht vollends zufrieden mit der Handlung des zweiten Teils der Reihe. Schuld könnte aber auch die neu eingesetzte Snowdrop Engine sein, die Spieler bereits aus *The Division* kennen. So oder so hoffen wir auf einen baldigen Release!

ENTWICKLER: Obsidian
TERMIN: 2.–4. Quartal 2017

Elex

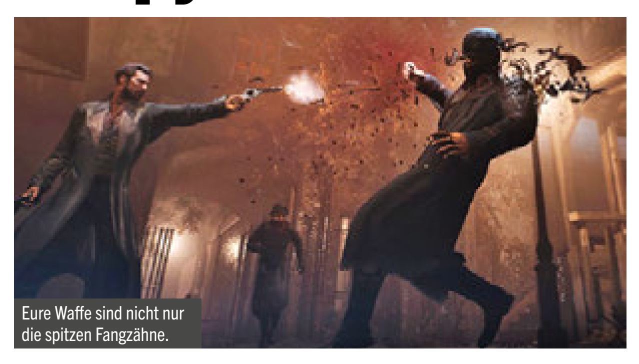
Letzte Chance … vorbei? Nach der zuletzt schwächelnden *Risen*-Serie wollen es die deutschen *Gothic*-Entwickler noch einmal allen Kritikern zeigen – mit *Elex*, einer Neuproduktion, die Fantasy-Elemente und Science-Fiction-Szenario mischt. Trotz aufgehübschter Grafik schlägt im Third-Person-Rollenspiel das gleiche altmodische Herz wie in den Quasi-Vorgängern, allerdings wird diesmal auch mit Laserwaffen gekämpft. Ansonsten bleibt alles beim Alten: Als von Amnesie heimgesuchter männlicher Held schließt ihr euch einer von mehreren Gilden an, haut Monster zu Brei, erledigt Banditen und rettet mal wieder die Welt. Nur diesmal eben mit einem Jetpack um die Hüften, das die Erkundung der Spielwelt (Piranha Bytes' bis dato größte!) erleichtert. Ob das reicht, um in Zeiten von *The Witcher* und *Mass Effect* zu bestehen? Der Nostalgie-Bonus aus seligen *Gothic*-Zeiten scheint jedenfalls endgültig aufgebraucht.

ENTWICKLER: Piranha Bytes
TERMIN: 3. Quartal 2017



Neben futuristischen Waffen sind in der fernen Zukunft auch olle Kettenhemden und Schwerter weiterhin gefragt.

Vampyr


Eure Waffe sind nicht nur die spitzen Fangzähne.

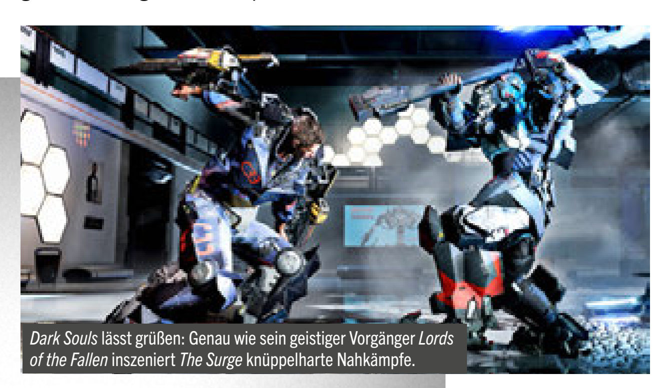
Auch Vampire sind nur Menschen! In Gestalt eines jungen Arztes erkundet ihr im Action-Rollenspiel der Macher von *Life is Strange* das London zu Anfang des 20. Jahrhunderts. Heilt ihr eure Patienten oder schlürft ihr sie aus? Und wie wurde der Held eigentlich zum Untoten? *Vampyr* möchte nicht nur mit einer düsteren Atmosphäre, sondern auch mit einer überzeugenden Spielwelt punkten, in der die NPCs allesamt einen eigenen Charakter, eine Hintergrundgeschichte und Tagesabläufe haben. Da fällt es gleich etwas schwerer, die Mitmenschen nur als Blutbanken zu betrachten. Und dann treiben auch noch feindliche Vampire in der viktorianischen Metropole ihr Unwesen ...

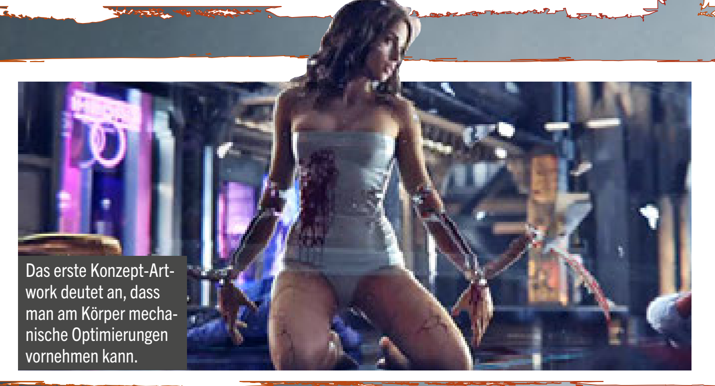
ENTWICKLER: Dontnod Entertainment
TERMIN: 4. Quartal 2017

The Surge

Nach *Lords of the Fallen* hat Deck 13 offensichtlich Blut geleckt und werkelt mit *The Surge* bereits am nächsten Action-Rollenspiel. Anstelle einer Fantasy-Welt inszenieren die Frankfurter jedoch diesmal ein Sci-Fi-Setting: In der Zentrale eines futuristischen Megakonzerns kämpfen wir mithilfe einer „Exo-Rig" genannten Montur gegen Roboter und Ex-Kollegen. Die deftigen Nahkämpfe und das unbarmherzige Spielprinzip sind stark von *Dark Souls* inspiriert. Cool: Unser mechanisches Exo-Skelett dürfen wir mit der Zeit vielfältig aufwerten, unter anderem mit abgetrennten Körper- und Bauteilen unserer Gegner, die wir zu neuen Upgrades umfunktionieren.

ENTWICKLER: Deck 13
TERMIN: 16. Mai 2017


Dark Souls lässt grüßen: Genau wie sein geistiger Vorgänger *Lords of the Fallen* inszeniert *The Surge* knüppelharte Nahkämpfe.


Das erste Konzept-Artwork deutet an, dass man am Körper mechanische Optimierungen vornehmen kann.

Cyberpunk 2077

Nach *The Witcher 3* erwartet die internationale Rollenspiel-Fangemeinde nicht weniger als ein weiteres Meisterwerk von CD Projekt Red. Das Zeug dazu hat das polnische Team allemal; Zeit braucht so ein Mammutprojekt jedoch auch. Erscheinen wird *Cyberpunk* wohl erst 2018.

ENTWICKLER: CD Projekt Red
TERMIN: 2018

Ni no Kuni 2


Roland ist ein Besucher der Feenwelt und hilft dem verstoßenen König (links im Bild) zurück auf den Thron.

Durch einen Staatsstreich wird der junge König des Katzbuckel-Königreiches vom Mäuseminister des Amtes enthoben. Held Roland eilt zu Hilfe, gemeinsam mit weiteren Freunden will das Team den Usurpator verjagen. Als Spielplatz dient in diesem wunderschönen Japan-RPG ein verwunschenes Feenreich voller schräger Gestalten und Personen. Das Design der Figuren und die Musik stammen von ehemaligen Mitarbeitern des renommierten Animationsstudios Ghibli (*Mein Nachbar Totoro*).

ENTWICKLER: Level 5
TERMIN: 2017

Final Fantasy VII Remake

Eines der am meisten gefeierten Rollenspiele aller Zeiten erlebt endlich die oft gewünschte Wiedergeburt. *Final Fantasy VII Remake* ist mehr als ein bloßes Grafik-Update des Klassikers, auch das Kampfsystem wird geändert und ähnelt nun dem des aktuellen Serienteils *Final Fantasy XV* – das gerüchteweise noch in diesem Jahr ebenfalls für den PC umgesetzt wird. Ungewöhnliche Entscheidung: *Final Fantasy VII Remake* soll im Episodenformat veröffentlicht werden.

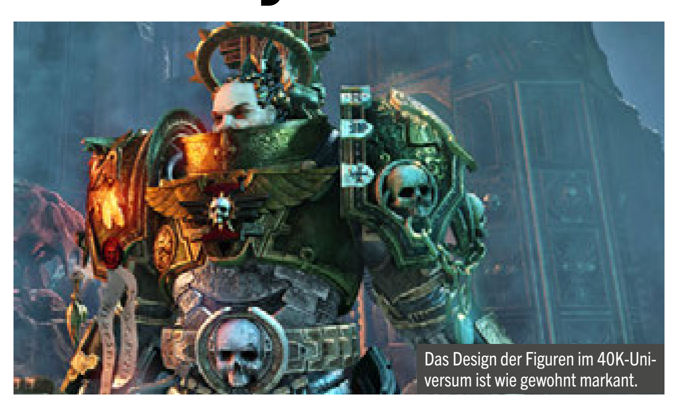
ENTWICKLER: Square Enix
TERMIN: 4. Quartal 2017


Charaktere, Waffen und Setting in *Final Fantasy VII* gehören zu den markantesten der langlebigen Serie.

Warhammer 40K: Inquisitor – Martyr

Das düstere *Warhammer*-Universum dient als Schauplatz für eine Art Sci-Fi-*Diablo*: Als Inquisitor führt ihr mithilfe von allerlei Schusswaffen Ketzer und Monster auf den rechten Weg zurück. Ausrüstung und Talente eures Helden bestimmt ihr. Neben einer umfassenden Einzelspielerkampagne wird es Online-Komponenten geben, darunter einen indirekten PvP-Modus, bei dem ihr eure Basis gegen Angreifer verteidigt und die Festungen anderer Spieler unter Beschuss nehmt. Im Koop-Modus für bis zu vier Spieler erkundet ihr das Universum im Team, regelmäßige Events sollen Spieler des actionreichen Rollenspiels auf Dauer fesseln. Im Moment zeigt die Alpha-Phase, was das Spiel kann, die Teilnahme ist mit etwa 40 Euro jedoch recht teuer.

ENTWICKLER: Neocore Games
TERMIN: 2017


Das Design der Figuren im 40K-Universum ist wie gewohnt markant.

The Bard's Tale 4


Dank der Unreal Engine 4 dürfen wir uns auf effektreiche Kämpfe gefasst machten.

Nachdem Inxile Entertainment bereits mit *Wasteland 2* eine der schönen Interplay-Rollenspielperlen aus den Achtzigern wiederbelebt hat, arbeitet die Firma von Brian Fargo nun schon seit knapp zwei Jahren an der Fortsetzung der *Bard's Tale*-Reihe. Technisch dürfte die fantastische Spielwelt von Caith aber etwas aufwendiger gestaltet sein als die Schauplätze der anderen Oldschool-RPGs des Entwicklers. Schuld daran ist die Unreal Engine 4, die uns das Solo-Abenteuer verschönern soll, das wir aus der Ego-Perspektive erleben. Jedoch will Inxile ebenso auf bewährte Tugenden setzen. So dürfen wir uns in *The Bard's Tale 4* wieder um die Charaktere unserer Gruppe sowie deren Ausrüstung kümmern, die Kämpfe sind wie gewohnt rundenbasiert.

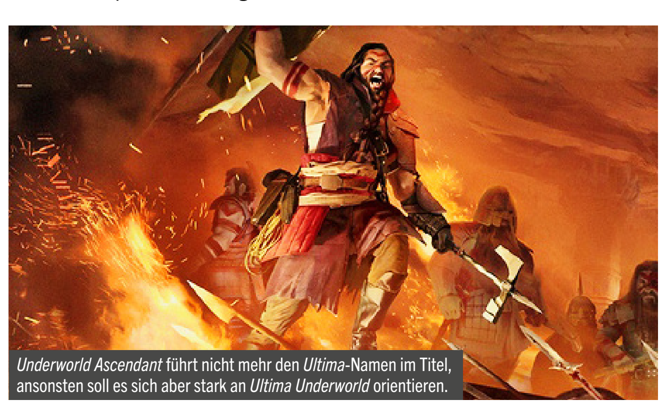
ENTWICKLER: Inxile Entertainment
TERMIN: 2017

Underworld Ascendant / System Shock 3

Manchmal kommen sie wieder: Otherside Entertainment bringt nächstes Jahr gleich zwei beliebte RPG-Marken zurück. Mit Paul Neurath und Warren Spector stehen genau die Designer an der Spitze der Projekte, die damals bei den legendären Studios Origin Systems und Looking Glass für *Ultimate Underworld* und *System Shock* verantwortlich zeichneten. Am weitesten fortgeschritten ist aktuell *Ascendant*: Genau wie im Urvater von 1992 wühlt ihr euch aus der Ego-Perspektive durch unterirdische Tunnel und bestreitet in Echtzeit Kämpfe gegen Monster – mit Schwert, Pfeil und Bogen sowie Magie. Ein Klassensystem ist nicht geplant, stattdessen formt ihr euren Charakter organisch durch das Auswählen von Skills. Drei Fraktionen kämpfen im Untergrund um die Kontrolle; die Art und Weise, wie ihr Quests abschließt, soll das Gleichgewicht der Kräfte beeinflussen. Ganz wie in alten Zeiten müsst ihr beim Gespräch mit NPCs unter anderem erst einmal die fremde Sprache lernen und Vokabeln pauken, bevor die Kommunikation mit Echsenmenschen, Dunkelelfen & Co. klappt. *System Shock 3* könnte derweil nicht weiter von dem klassischen Fantasy-Szenario aus *Underworld Ascendant* entfernt sein. Hier wird feinster Cyberpunk serviert, die kreative Leitung hat *Deus Ex*-Erfinder Warren Spector übernommen. Die Story soll sich nahtlos an das Ende von *System Shock 2* anfügen, allerdings kehrt ihr auf die Citadel zurück – die Raumstation war bereits Schauplatz des wegweisenden ersten Teils. Bekannte Figuren kehren zurück, natürlich vor allem die weibliche KI-Dämonin Shodan. Diese seht ihr bereits vorher im Remake des Seriendebüts wieder. Das Spiel mit dem simplen Titel *System Shock* erscheint ebenfalls 2018 und soll die bekannte Geschichte mit moderner Grafik und angepasster Benutzerführung einer neuen Generation von Spielern zugänglich machen.

ENTWICKLER: Otherside Entertainment
TERMIN: 2018


In *System Shock 3* kehrt Serien-Bösewicht Shodan zurück. Die KI hat sogar ihre alte Stimme aus den Vorgängern wieder!


Underworld Ascendant führt nicht mehr den *Ultima*-Namen im Titel, ansonsten soll es sich aber stark an *Ultima Underworld* orientieren.

Mit der Drohne lässt sich ein ganzes Areal aus der Vogelperspektive nach Gegnern absuchen. Mit dem passenden Update hacken wir sogar Sicherheitskameras.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: CI Games
Publisher: Deep Silver
Termin: 4. April 2017

Sniper: Ghost Warrior 3

Auf Wiedersehen Schlauchlevels, willkommen offene Welt: So anders spielt sich der dritte Teil der Scharfschützen-Reihe!

Von: Ulrich Wimmeroth, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Matti Sandqvist

Die polnischen Entwickler von CI Games, ehemals City Interactive, haben sich die teils harsche Kritik an den beiden Vorgängern ihrer *Sniper: Ghost Warrior*-Reihe offensichtlich sehr zu Herzen genommen. Mit jedem neuen Einblick in die aktuelle Entwicklung des Shooters wächst unsere Zuversicht, dass ein Testurteil zu Teil 3 erheblich besser ausfallen dürfte als bei den Vorgängern. Ein Grund dafür ist sicher, dass das vormals lineare Level-Design und der eher geringe Spielumfang durch eine offene, weitläufige Spielwelt mit mehrstufig inszenierten Missionen ersetzt wurden. Was uns bei einem ausführlichen Anspieltermin im Februar noch alles an *Sniper: Ghost Warrior 3* aufgefallen ist, lest ihr in dieser Vorschau.

Mein Name ist North, Jon North

Schauplatz des fiktiven Ost-West-Konfliktes im Spiel ist die Republik Georgien, in der sich ein blutiger Bürgerkrieg anbahnt, der die Gefahr für einen neuen Kalten Krieg heraufbeschwört. Da können die Vereinigten Staaten von Amerika natürlich nicht tatenlos zusehen und entsenden den US-Marine Jonathan „Jon“ North in die Kampfzone, um die Führer der aufständischen Separatistenbewegung auszuschalten. Aber selbst für einen Elite-Scharfschützen wie Jon ist diese Aufgabe alleine eine Nummer zu groß. Aus diesem Grund begleiten ihn mit der Söldnerin Lydia Jorjadze und der israelischen MOSSAD-Agentin Raquel Shein gleich zwei attraktive und kampferprobte Kameradinnen ins bevorstehende Himmelfahrtskommando. Schön: Der simpel klingende Plot wird durch einige storytechnische Wendungen aufgepeppt. So könnt ihr euch mit Jon beispielsweise auf die Suche nach dessen totgeglaubtem Bruder Robert bege-



Im Nahkampf nützt das Sniper-Gewehr nicht viel! Zum Glück kann Jon auf Pistole, Vollautomatikwaffen und Schrotflinten wechseln.

Besonders unangenehm: die gepanzerten Gegner, die sich nur mit einem gezielten Schuss in den Hinterkopf oder ins Auge eliminieren lassen. Ein Nahkampf ist nicht zu empfehlen.

ben, der überraschend im Krisengebiet gesichtet wurde. Die meist in hautenge Outfits gekleidete Raquel hingegen macht nebenher Jagd auf einen abtrünnigen russischen Wissenschaftler. Ob diese Geschichten mehr bieten als kurze Lückenfüller zwischen den Missionen, wird sich allerdings erst im Test zeigen.

Üppiges Waffenarsenal

Bevor wir uns beim Anspiel-Event mit der Mission „Big Fat Wedding“ näher beschäftigen können, sollen wir uns erst einmal in einem nahe liegenden Versteck mit unserem Team treffen. Also klemmen wir uns hinter das Steuer eines Jeeps und bewegen uns durch die weitläufige georgische Wildnis. Auch wenn sich das Gefährt etwas hakelig steuert, der alternativ mögliche Fußmarsch kommt für uns nicht infrage, denn die Spielwelt ist riesig und die Wege sind lang. Wer möchte, kann aber auch auf zahlreich vorhandene Schnellreisepunkte in der Spielwelt zugreifen. Diese müsst ihr allerdings erst einmal entdecken und so freischalten. Also tuckern wir gut fünf Minuten durch die Pampa, bis wir uns mit Raquel und Lydia im gut versteckten Unterschlupf in einem Bergmassiv treffen. Da unsere Anspielmission zwischen dem ersten und zweiten Akt spielt – etwa nach einem Viertel des Spiels – lassen wir uns auf den neuesten Stand der Dinge bringen. So erfahren wir, dass wir uns als Hochzeits-Crasher betätigen sollen, um unser nächstes Ziel ausfindig zu machen.

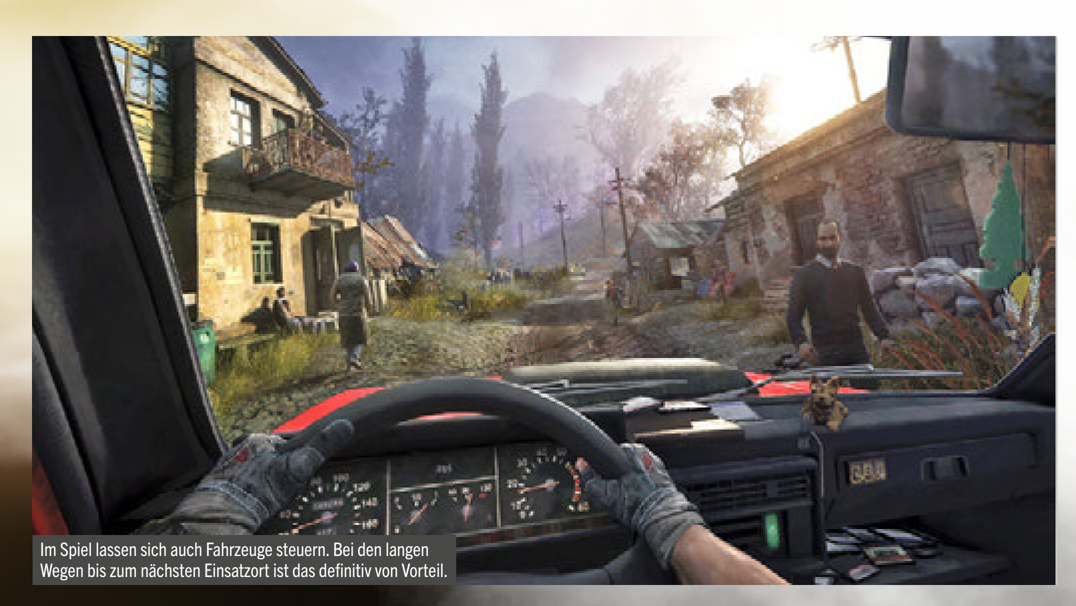
Bevor es an die Planung der mehrstufigen Mission geht, schauen wir uns in Ruhe um. *Sniper: Ghost Warrior 3* treibt uns nicht übertrieben an, sondern lässt uns alle Zeit der Welt, um Waffen und Ausrüstung für den kommenden Einsatz zusammenzustellen. Wir können uns eine Runde aufs Ohr hauen, an unserem Computer Missions- und Charakterinformationen abrufen oder unsere handwerklichen Fähigkeiten an der Werkbank unter Beweis stellen. Euch steht ein ganzes Arsenal an Schusswaffen zur Verfügung, die sich in Bezug auf Munitionskapazität, Genauigkeit, Geräuschentwicklung, Rückstoßabsorption und Feuerrate erheblich unterscheiden. Wir entscheiden uns für das Präzisionsgewehr Stronskiy 98, das zusätzlich mit einem Schalldämpfer ausgerüstet ist, und fertigen aus eingesammelten Ressourcen spezielle Munition für unsere Zwecke an. Ein paar Patronen mit panzerbrechender Wirkung können gerade gegen Fahrzeuge oder Gegner, die in einer Rüstung stecken, wahre Wunder wirken.

Allein im Crafting-Menü für Munition und Granaten lassen sich Stunden verbringen und je mehr Fähigkeiten wir im Verlauf des Spiels freischalten, desto mehr Basteloptionen bekommen wir zur Verfügung. Beim Ausrüsten entscheiden wir uns noch für eine AK-47 als sekundäre Waffe, für eine Pistole und ein Messer für den Nahkampf. Nachdem wir anschließend noch unseren Rucksack mit Granaten, Verbandspäckchen, Adrenalinspritzen und einem Nachtsichtgerät bis oben hin vollgepackt haben, fühlen wir uns der kommenden Aufgabe gewachsen.



In der Ruhe liegt die Kraft

Einfach bis an die Zähne bewaffnet in die Hochzeitskirche der Mission zu spazieren, dürfte wohl einem Todesurteil gleichkommen. Erst

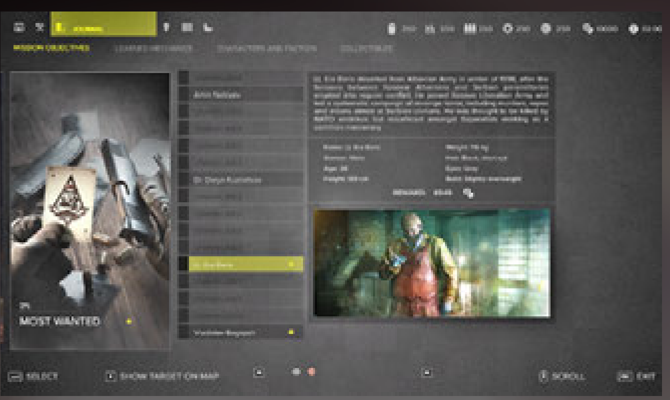


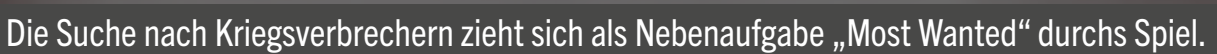
Im Spiel lassen sich auch Fahrzeuge steuern. Bei den langen Wegen bis zum nächsten Einsatzort ist das definitiv von Vorteil.

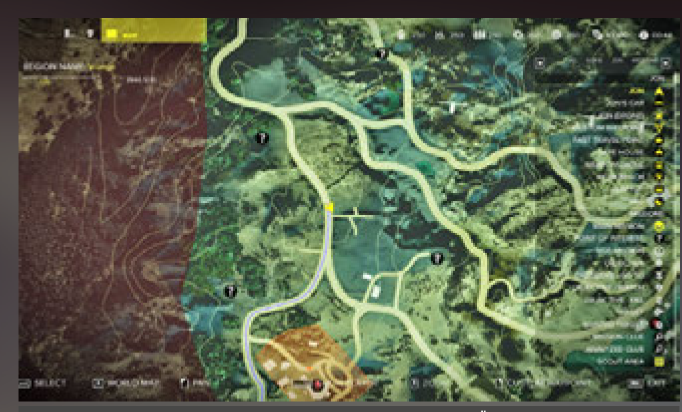
AUF DER JAGD NACH KRIEGSVERBRECHERN

Eine spannende, optionale Nebenaufgabe verbirgt sich unter der Bezeichnung „Most Wanted".

Im Verlauf des Spiels bekommen wir immer wieder Informationen zu ganz besonders fiesen Typen, die sich den Namen „Kriegsverbrecher" wirklich verdient haben. Da wäre zum Beispiel der Albaner Era Baris, der eine steile Karriere als Massenmörder und Vergewaltiger im Kosovo-Konflikt hingelegt hat. Oder auch der Folterspezialist Vladislav Bagapsh, der charismatische religiöse Fanatiker Amin Nabiyev, der über Leichen geht, oder Dr. Darya Kuznetsov, eine Mikrobiologin mit Hang zu verbotenen Menschenexperimenten. Auf der Karte finden wir hin und wieder Hinweise auf den jeweiligen Aufenthaltsort der Zielobjekte und können der Spur folgen. Oder wir stolpern zufällig mitten in einer Mission über einen der gesuchten Verbrecher. Es lohnt sich, dieser Nebenaufgabe nachzugehen, denn wenn wir ein solches Ziel ausschalten können, ist das nicht nur spielerisch befriedigend, sondern auch gut für unsere Geldbörse. Eine zusätzliche Summe In-Game-Währung lässt sich sinnvoll zum Kauf von neuen Waffen und Ausrüstungsgegenständen einsetzen.




Die Suche nach Kriegsverbrechern zieht sich als Nebenaufgabe „Most Wanted" durchs Spiel.


Hinweise auf den Aufenthaltsort eines Kriminellen finden sich auf der Übersichtskarte.

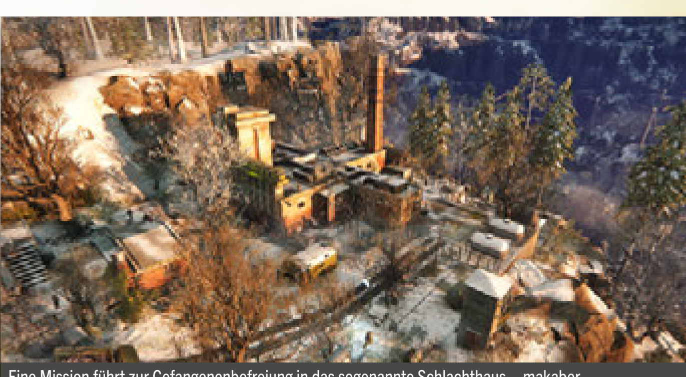
recht, da Jon auch auf normalem Schwierigkeitsgrad keineswegs ein Superheld ist, sondern schon nach wenigen Treffern sein Leben aushaucht. Also brauchen wir einen guten Grund und eine Verkleidung, um unbehelligt ins Feindesgebiet einzudringen. Die finden sich schnell, denn für eine zünftige georgische Hochzeit braucht es Wein, sehr viel Wein, wie wir erfahren. Wir haben auch schon eine passende Kellerei ausfindig gemacht und müssen uns nur noch Zivilkleidung und den Schlüssel zum bereits fertig beladenen Alkoholtransporter verschaffen. Beides wird allerdings von einem stattlichen Trupp Feinde bewacht. Ob wir nun eine geschützte Position auf einer Erhöhung einnehmen und die Gegner einen nach dem anderen ausschalten oder ob wir uns anschleichen und – ohne einen Tropfen Pixelblut zu vergießen – mit dem Weinlaster abhauen, das bleibt uns überlassen. Wir entscheiden uns für die erste Variante und warten zunächst geduldig darauf, dass uns der dynamische Tag-und-Nacht-Zyklus Dunkelheit beschert. Mit ein wenig Glück fängt es auch an zu regnen, was den Feinden spürbar die Sicht nimmt. Bevor wir den ersten Schuss abgeben, nutzen wir noch zwei wichtige Features in *Sniper: Ghost Warrior 3*. Zum einen wäre da der Scout-Modus: Sobald dieser aktiviert ist, werden Gegner, versteckte Zugänge oder auch Vorsprünge, an denen wir uns hochziehen können, leuchtend gelb angezeigt. Zum anderen lassen wir unsere Drohne in den Himmel steigen, die uns die gleichen Informationen wie der Scout-Modus liefert, mit der wir aber zusätzlich das ganze Areal aus der Vogelperspektive absuchen können – sehr praktisch. Aber Vorsicht: Wenn das Luftgefährt von Gegnern entdeckt wird, alarmieren diese unverzüglich ihre Kameraden.

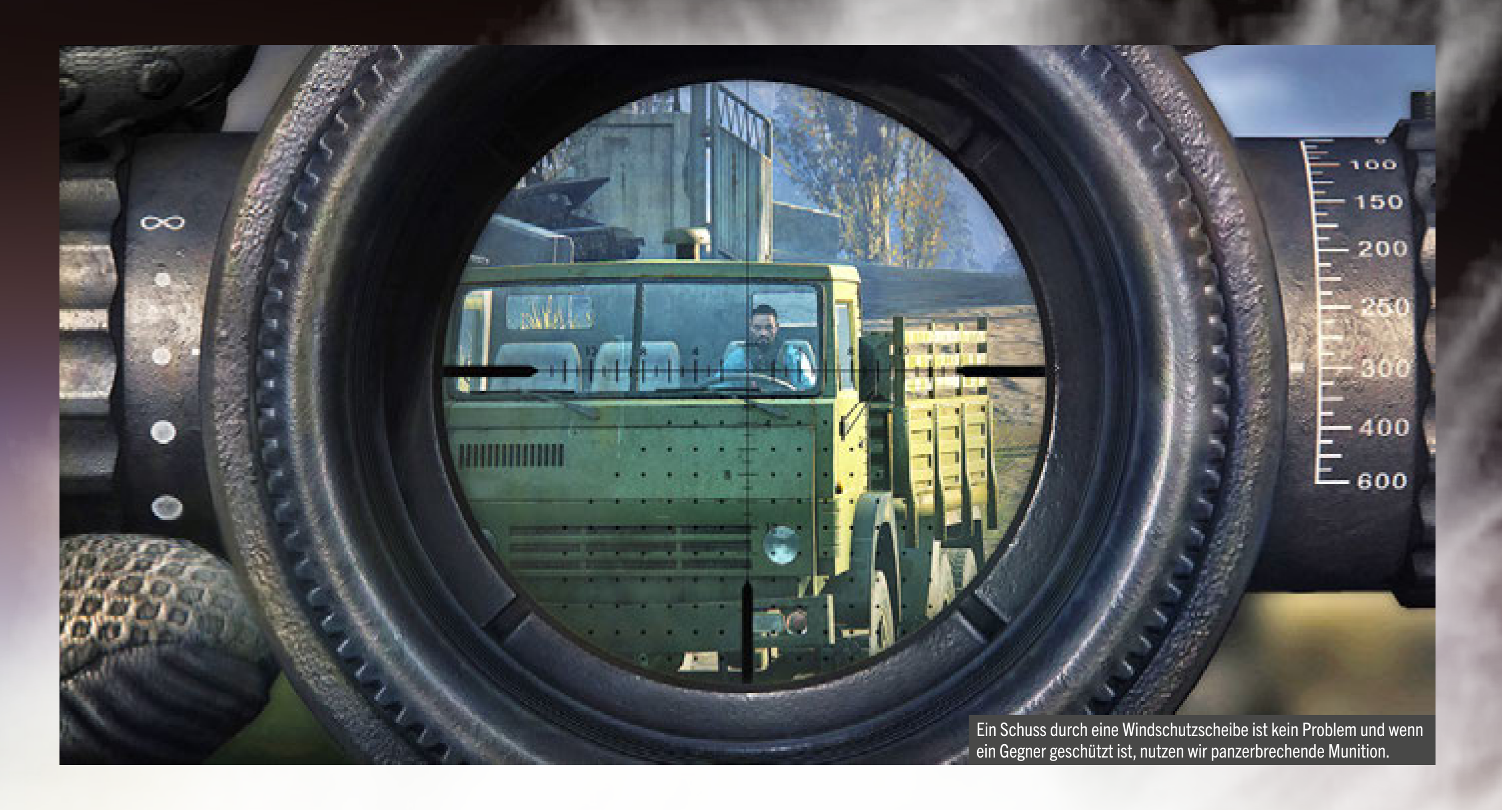
Bestens vorbereitet nehmen wir die ersten Wachen aufs Korn und machen uns einen Weg zu den Gebäuden frei. Wichtig ist, immer einen Blick auf die Anzeige des Schalldämpfers zu haben, denn dieser nutzt sich ab und nichts lockt Feinde schneller an als ein lauter Knall. Jon erweist sich aber auch als agiler Nahkämpfer. Mithilfe von lautlosen Messerattacken aus dem Hinterhalt erledigen wir die gesamte Wachmannschaft, was das Spiel freundlicherweise mit einer entsprechenden Anzeige quittiert. Wir tauschen unsere Kampfausrüstung gegen Zivilkleidung, schnappen uns den Lkw-Schlüssel und machen uns auf zur Hochzeit, wo uns einige Zwischensequenzen und eine blutige Überraschung erwarten. Mehr wollen wir aber an dieser Stelle nicht verraten.

Scharfschütze, Geist oder Krieger

Der oben geschilderte Ablauf ist nur eine von zahlreichen Möglichkeiten, wie sich eine Mission lösen lässt. Die polnischen Entwickler setzen auf spielerische Freiheit und bieten einen dreiteiligen Talentbaum, den ihr mit je einem Dutzend Fähigkeiten bestücken könnt. Aufgeteilt in die Bereiche Scharfschütze, Geist oder Krieger tauscht ihr eure erworbenen Erfahrungspunkte im 1.000er-Pack gegen Talente ein. Wenn ihr die Gegner gerne aus sicherer Entfernung erlegen wollt, lohnt es sich, den Predator-Fokus zu kaufen. Dieser macht Gegner auch durch Hindernisse hindurch sicht- und markierbar. Oder ihr spart auf das Talent für eine stärkere Lunge, damit ihr länger die Luft anhalten und so zitterfrei zielen könnt. Mehr Gesundheit und mächtigere Medizin findet man im Krieger-Zweig. Das Taschendieb-Talent hingegen erlaubt, nach dem lautlosen Ausschalten des Gegners auch noch gleich dessen Habseligkeiten in die Tasche wandern zu lassen – perfekt für die Spielart Geist. Wir können uns für die Vervollständigung eines Talentzweiges entscheiden, die Eigenschaften aber auch bunt


Beim Zielen werden auch Windstärke, Windrichtung und Geschossabfall angezeigt.


Eine Mission führt zur Gefangenenbefreiung in das sogenannte Schlachthaus – makaber.



Ein Schuss durch eine Windschutzscheibe ist kein Problem und wenn ein Gegner geschützt ist, nutzen wir panzerbrechende Munition.

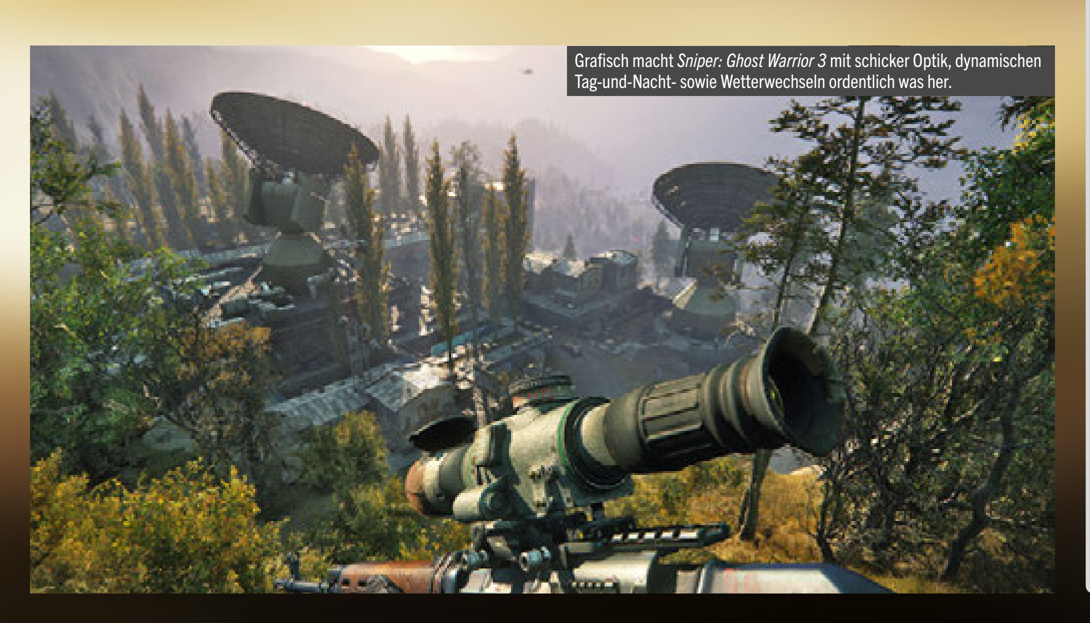
zusammenwürfeln. Eine sinnvolle Investition stellt das Drohnen-Update im Stil von *Watch Dogs 2* dar. Damit lassen sich dann auch Überwachungskameras hacken. Es lohnt sich, immer wieder ein Blick ins Talentmenü zu werfen und abzuwägen, welche Verbesserung den eigenen Spielstil sinnvoll ergänzt bzw. gerade für die aktuelle Situation dringend gebraucht wird.

Wenn es in einer Mission einmal partout so gar nicht vorangehen will und uns der Game-Over-Bildschirm wiederholt ärgert, dann genügt meistens ein Ausflug in die offene Welt, um sich erst einmal anderweitig zu beschäftigen. So lassen sich zahlreiche Camps und Befestigungen der Bösewichte entdecken, die sich nicht nur als Ziel- und Fingerübung, sondern auch als ergiebige Punktelieferanten erweisen.

Jeder Schuss ein Treffer

Wenn wir nicht gerade Gegner hinterrücks mit dem Messer meucheln, Kasernen mit Gasgranaten ausräuchern oder einen Lastwagen voll C4-Sprengstoff als Lockvogel einsetzen und damit eine ganze Einheit des Feindes in die Luft jagen, machen wir das, was wir am liebsten tun: Ganz entspannt das Scharfschützengewehr anlegen. *Sniper: Ghost Warrior 3* bietet die drei Schwierigkeitsgrade Normal, Challenge und Realistic an. Zwischen den ersten beiden kann man im laufenden Spiel wechseln. Beginnt man allerdings als Profi mit Realistic, muss man das Spiel auch so zu Ende führen. In den beiden einfacheren Modi lädt sich die Lebensenergie des Helden nach einer Weile wieder auf und das „Snipern“ verlangt kaum mehr Können als zu zielen, dabei Windstärke, Windrichtung und den Geschossabfall in der Anzeige zu beachten und vor dem Schuss die Luft anzuhalten. Das klappt meist auch problemlos im schlimmsten Sturm, nur selten ging uns mal ein Schuss daneben. Das sieht auf Realistic schon ganz anders aus: Dann bedeutet ein Treffer des Gegners in der Regel das Aus und Scout-Modus, Zielhilfen sowie Talente stehen uns nur begrenzt zur Verfügung.

Auch die KI macht bereits einen ordentlichen Eindruck. Zwar stört sich diese manchmal partout nicht an unseren Gewalttaten, während gelegentlich schon ein einziger Schuss das gesamte Areal aufscheucht und sich eine ganze Armee unverzüglich auf den Weg zu unserer Position macht. In der Regel verhalten sich die virtuellen Separatisten jedoch sehr nachvollziehbar und bringen uns immer wieder unabhängig vom Schwierigkeitsgrad ganz schön ins Schwitzen – gut so! ❏


Grafisch macht *Sniper: Ghost Warrior 3* mit schicker Optik, dynamischen Tag-und-Nacht- sowie Wetterwechseln ordentlich was her.

MATTI MEINT



„Vielversprechendes Scharfschützenfest mit Potenzial.“

In Ruhe das feindliche Gelände ausspionieren, Gegner mit dem Scout-Modus oder der Flugdrohne gemütlich markieren und dann aus sicherer Entfernung mit dem Präzisionsgewehr loslegen: Genau mein Ding! Und wer lieber schleicht, aus dem Hinterhalt im Nahkampf angreift und den arglosen Kontrahenten tückische Fallen stellt, kommt ebenfalls auf seine Kosten. Nur in Rambo-Manier mit gezücktem Maschinengewehr losrennen, das ist selten von Erfolg gekrönt. Aber dann würde ich eben auch zu einem reinen Ego-Shooter greifen und nicht zu einer Scharfschützensimulation. Schon jetzt gelungen: die große offene Spielwelt, die 36 sinnvollen Fähigkeiten, die sich erwerben und frei verteilen lassen, das üppige Waffenarsenal und das Crafting von Munition und Ausrüstung. *Sniper: Ghost Warrior 3* hat auf jeden Fall viel Potenzial. Wie sich das Spiel final behauptet, wird dann der Test zeigen.



Grafisch kann sich *Subsiege* dank der Unreal Engine 4 sehen lassen. Einige Details mehr bei den Schiffen würden aber nicht schaden.

Subsiege

Genre: Echtzeitstrategie
Entwickler: Icebird Studios
Publisher: Headup Games
Termin: 8. März 2017 (Early Access)

Die spannenden Unterwassergefechte aus Deutschland sind in die Early-Access-Phase gestartet. Warum *Subsiege* Potenzial hat, sagen wir in unserer Vorschau. **Von:** Matti Sandqvist

Auch wenn Deutschland längst nicht zu den größten Entwicklungsstandorten für Computerspiele gehört, gibt es hierzulande immerhin ziemlich viele Studios, die mitunter mit überraschend frischen Ideen daherkommen. Ein gutes Beispiel dafür ist *Subsiege* von Icebird Studios. Die Gründer der in München ansässigen Firma hatten die Idee zu der Mischung aus einem Echtzeitstrategie- und MOBA-Spiel bereits während ihres Studiums vor rund sechs Jahren. Seit nun etwa zwölf Monaten arbeiten sie und ihr Team von etwa 20 Leuten an dem ehemaligen Uni-Projekt und haben *Subsiege* am 8. März in die Early-Access-Phase entlassen. Wir haben das Spiel bereits seit der ziemlich langen Beta-Phase, sprich seit rund vier Monaten, begleitet und müssen sagen: Die schnellen Multiplayer-Gefechte haben durchaus Potenzial!

Was Besonderes

Doch was ist das Besondere an *Subsiege*? Der Titel bringt uns richtig rasante Mehrspielerkämpfe für bis zu zwölf Spieler, in denen wir die Kontrolle von bis zu sechs unterschiedlichen Unterwasserbooten übernehmen. Wie in einem MOBA kommt es in den Gefechten darauf an, dass wir die Spezialattacken jeder einzelnen Einheit bestens kennen und uns zudem wie in einem RTS um Ressourcen kümmern und außerdem eine gute Mischung aus den aktuell zehn einsetzbaren Booten in die Schlacht schicken. So gibt es etwa sogenannte Damagedealer wie Big Mamas, die kräftig austeilen und viel einstecken können, jedoch ziemlich langsam auf den Karten unterwegs sind. Um aber schnell an die nötigen Kristalle für das Anheuern neuer Schiffe und an Raffinerien für die wichtigen Upgrades zu kommen, sind die dicken Pötte eher ungeeignet. Stattdessen sollte man daher flinke Rockets anheuern, die sich aber alleine kaum zur Wehr setzen können. Neben den Damagedealern und Disablern gibt es auch noch Protect- und Support-Einheiten, die etwa die Kameraden heilen können oder die eigenen Schiffe schneller machen. So weit, so bekannt aus diversen Echtzeitstrategie- und MOBA-Titeln. Die echte Besonderheit von *Subsiege* ist aber passend zum Unterwasser-Setting der Sauerstoff. Unsere Einheiten und ihre Mannschaften benötigen im kühlen Nass nämlich Luft zum Atmen, die wir nur durch Kills bekommen. Wir beginnen die Partien mit einem Vorrat von sechs Minuten und müssen relativ schnell zusehen, dass wir entweder Schiffe von feindlichen Spielern ausschalten oder alternativ gegen sogenannte Creeps vorgehen. Die letztere Variante hilft uns gegen Ende der etwa 10 bis 15 Minuten langen Matches aber kaum noch, da die kleineren Gegner deutlich weniger Luft zum Atmen geben als die Abschüsse von echten Feinden. Diese Mechanik sorgt unserer Erfahrung nach

Zwar kann jeder Spieler nur sechs Einheiten mit in die Gefechte nehmen, aber bei vielen Kontrahenten kann trotzdem die Übersicht mal verloren gehen.

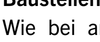
Um Upgrades für die Schiffe zu erhalten, müssen wir Raffinerien erobern und halten.

Damit der Feind seine Einheiten nicht mehr heilen kann, zerstören wir zuerst seine Protect-Einheit.

Praktisch: Wir können unsere Schiffe vor dem Feind verstecken.

Wie in einem klassischen Echtzeitstrategiespiel heuern wir unsere Einheiten in unserer Basis an.

für wirklich rasante Partien, da keiner der Spieler die Möglichkeit hat, wie in einem klassischen Echtzeitstrategie-Spiel auf Turtle-Taktiken oder Ähnliches zu setzen. Obendrein steigt die Spannung in den Gefechten gegen Schluss ungemein an, wenn alle Spieler auf der Suche nach Gegnern sind, um dem Erstickungstod zu entgehen! Dabei kann es natürlich leicht passieren, dass man panisch die eigene Flotte in ein aussichtsloses Gefecht schickt, nur um festzustellen, dass man eine Partie ebenso verliert, wenn alle Boote das Zeitliche segnen.



Baustellen

Wie bei anderen Strategiespielen geht es in *Subsiege* vor allem um gute Planung und optimales Truppen-Management. Gehe ich zuerst auf die Suche nach Kristallen, damit ich meine kleine Flotte ausbauen kann, oder schicke ich meine Boote zu den Creeps, damit der bitter benötigte Sauerstoff nicht zur Neige geht? Mit welchen Upgrades und welcher Zusammenstellung lässt sich ein Gegner am besten schlagen? Neben diesen Fragen spielt natürlich auch das Teamplay eine wichtige Rolle, das in den interessanten Mehrspielerpartien schlussendlich über Sieg oder Niederlage entscheidet. Vor allem deshalb dauert es auch eine Weile, bis man Erfolg in den Gefechten hat – zumal *Subsiege* offensichtlich nach dem Motto „Leicht zu erlernen, schwer zu meistern“ entwickelt wurde.

Subsiege befindet sich aktuell aber noch in der Early-Access-Phase und das merkt man dem Titel noch an einigen Stellen an. So ist die Unterwasseroptik mit der Unreal Engine 4 zwar ein nettes Gimmick, aber insgesamt fehlt es unserer Meinung nach noch ein wenig an grafischen Details – vor allem bei den Schiffen, damit man sie leichter auseinanderhalten kann. Ebenso sollten die Entwickler unbedingt an der Benutzeroberfläche arbeiten, da sie noch etwas unübersichtlich wirkt und obendrein mit Bugs zu kämpfen hat. So funktionierte die Minimap in den Tutorialmissionen nicht wirklich astrein und auch die Schriften in den Menüs waren oft falsch skaliert. Zum guten Schluss sollte Icebird Studios dem Spiel noch eine echte Vertonung hinzufügen, da eine vom Computer generierte Stimme als Sprachausgabe bei Spielen, die nicht bereits 20 Jahre auf dem Buckel haben, etwas merkwürdig wirkt.

Potenzial vorhanden!

Insgesamt hat uns *Subsiege* jedoch ganz gut gefallen, zumal wir oft rasante und nervenaufreibende Mehrspielergefechte erlebt haben. Wer als RTS-Fan folglich Lust auf ein wenig Abwechslung hat und aktuell über die eine oder andere Schwäche hinwegsehen kann, sollte *Subsiege* im Auge behalten – schon deshalb, weil das Spiel mit 20 Euro ziemlich preisgünstig zu haben ist. ❑



Die Feinde konzentrieren ihr Feuer meistens auf ein bestimmtes Schiff.



MATTI MEINT



„Potenzial ist durchaus vorhanden – einige Baustellen aber ebenso.“

Mit *League of Legends* und *Dota 2* gibt es zwei Platzhirsche im MOBA-Genre, mit denen kleinere Entwickler wie Icebird Studios kaum konkurrieren können. Deshalb finde ich den Ansatz der Münchner richtig gut, dass sie mit *Subsiege* zum einen eine Mischung aus Echtzeitstrategie-Spiel und MOBA auf den Markt bringen und zum anderen mit dem Unterwasser-Setting sich von den vielen Konkurrenz-Titeln abgrenzen. Die Zeitnot in den Partien ist aber eindeutig eine Geschmackssache. Zudem sollte man bedenken, dass das Spiel noch in der Early-Access-Phase ist und daher noch einige Baustellen hat. Wer aber Lust auf rasante Multiplayer-Partien hat, sollte *Subsiege* im Auge behalten.

Flötennase Robert, dessen Gefährtin Laura und die putzige Taube Hack sind die Hauptfiguren im neuen 2D-Adventure *The Inner World: Der letzte Windmönch.*

Genre: Adventure
Entwickler: Studio Fizbin
Publisher: Headup Games
Termin: Sommer 2017

The Inner World: Der letzte Windmönch

Charmant und witzig wie sein Vorgänger: Auch der zweite Ausflug ins verrückte Asposien verspricht viel 2D-Adventure-Spaß!

Von: Stefan Weiß

2013 bescherte uns das kleine deutsche Entwicklerstudio Fizbin mit *The Inner World* ein herrlich herziges, überaus witziges und spielerisch äußerst gelungenes Point&Klick-Adventure der klassischen Art. Neben gutem Rätseldesign und hübsch gezeichneter 2D-Grafik erfreuten wir uns vor allem an den tollen Rätseln und der erstklassigen Vollvertonung.

Rettung für Asposien, die Zweite!

In diesem Sommer gibt es ein Wiedersehen mit der wundersamen Welt Asposien und dem Volk der Flötennasen. Eingebettet in eine ganz neue Geschichte führt ihr erneut die etwas trottelig-naive Hauptfigur Robert und seine Begleiterin Laura durch die Story. Auch die schon aus *The Inner World* bekannte Kult-Taube Hack ist wieder mit von der Partie. Diesmal lässt sich das wurstförmige Vogeltierchen allerdings auch direkt steuern, um bestimmte Rätselsituationen zu lösen. Damit stehen euch in *The Inner World: Der letzte Windmönch* insgesamt drei spielbare Charaktere zur Verfügung, zwischen denen ihr je nach Story- und Rätsel-Situation wechseln dürft.

Spannende Storyfortsetzung

Um uns einen Einblick in die neue Geschichte zu geben, besuchte uns Game Director Sebastian Mittag von Studio Fizbin mit einem aktuell spielbaren Build der PC-Version. Zeitlich spielt *Der letzte Windmönch* nach den Ereignissen von *The Inner World*. Die Befreiung der versteinerten Einwohner Asposiens und der Sieg über Windmönch Conroy liegt schon einige Jahre zurück, doch in Roberts Heimat stehen die Dinge alles andere als gut, denn die Dynastie der Flötennasen ist inzwischen in öffentlichen Verruf geraten. Schuld daran trägt der ehemalige Krämer Emil. Als glühender Anhänger des zuvor herrschenden Conroy hat er es geschafft, das Volk gegen die Flötennasen aufzuhetzen, da diese laut Emils Überzeugung Schuld am Fluch der Basylen tragen, der die Versteinerungen auslöste.

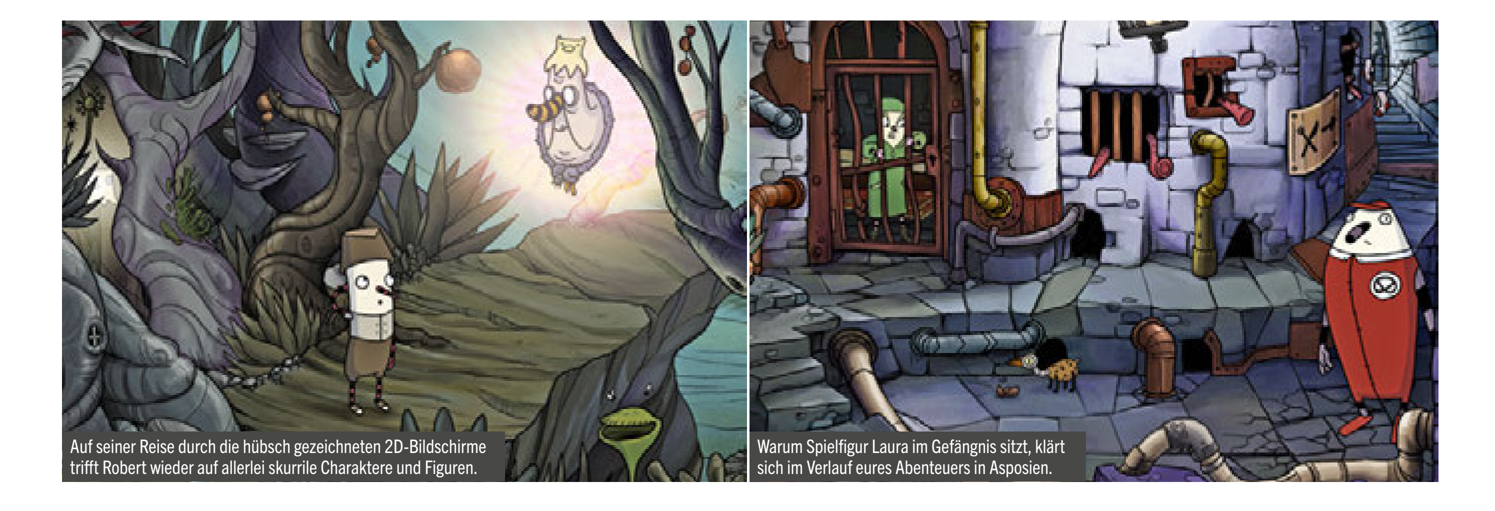
Grafisch setzt Studio Fizbin dieses Szenario entsprechend düster



Wir sind schon gespannt, wie sich die Beziehung zwischen Laura und Robert weiterentwickelt.



In der „inneren Welt“ Asposien geht es diesmal mitunter etwas düsterer als im Vorgänger zu.



Auf seiner Reise durch die hübsch gezeichneten 2D-Bildschirme trifft Robert wieder auf allerlei skurrile Charaktere und Figuren.

Warum Spielfigur Laura im Gefängnis sitzt, klärt sich im Verlauf eures Abenteuers in Asposien.

um. So erblicken wir in den liebevoll gezeichneten Locations überall Verbotsschilder für Flötennasen und an Gebäuden hängen schwarz-rot-weiße „Brezel-Banner", die in uns eine gewisse Assoziation mit Zeiten finsterer Regime-Herrschaft hervorrufen. Doch trotz des durchaus beabsichtigten ernsten Storyhintergrundes ist *Der letzte Windmönch* ein durch und durch witzig inszeniertes Adventure, das die Stärken des Vorgängers klar fortsetzt. Das beginnt schon am Spielanfang, bei dem unser Held Robert erst mal befreit werden muss. Die Flötennase ist seit drei Jahren versteinert und so habt ihr als Spieler zunächst die Aufgabe, Robert mithilfe der drolligen Taube Hack aus dem Schlamassel zu holen.

Die beiden erreichen kurz danach das am Rande des Wurzelwaldes gelegene Dorf Wollingen, in der – *Inner World*-Kenner aufgepasst – die putzigen Wollmäuse gezüchtet und in einer entsprechenden Fabrik geschoren werden. Generell dürfen sich Fans des ersten Teils auf viele Anspielungen im Detail freuen, die für Schmunzel sorgen dürften.

Spaßige 2D-Knobeleien

Am Beispiel der Location zeigt uns Entwickler Sebastian das grundsätzliche Gameplay von *Der letzte Windmönch*, das sich klar am Vorgänger orientiert. Klassische Hotspots, die frei wählbare Hilfe-Option, zahlreiche Dialoge und herrlich abgedrehte Rätsel sind auch im zweiten Teil fester Bestandteil des Adventures.

Insgesamt soll die Spieldauer von *Der letzte Windmönch* etwas höher ausfallen als beim Vorgänger und soll laut Entwickler etwa bei gut zehn bis zwölf Stunden liegen. An Rätseln, die auch schon mal an den Gehirnwindungen drehen, aber dennoch logisch bleiben, fehlt es nicht. Humor kommt dabei keinesfalls nicht zu kurz, Robert stellt seine gewohnt naiven Fragen und tappt dabei auch gerne mal in den einen oder anderen Fettnapf. In der Präsentation durften wir uns in Wollingen schon an etlichen Rätseln versuchen. Ob bei der Reparatur der beschädigten Seilbahn, die von Wollingen zur auf den Kopf gestellten Station Asposien-Central führt, bei der Teilnahme am Dart-Wettbewerb oder in der Wollmausfabrik, das Rätseldesign in *Der letzte Windmönch* sorgte für etliche Lacher.

Detailverbesserungen

Neuerungen zeigen sich in technischer Hinsicht. Da *Der letzte Windmönch* zeitgleich für PC, Mac, Linux, PS4, Xbox One sowie für iOS- und Android-Geräte erscheinen soll, hat sich Studio Fizbin für einen Wechsel zur Unity-Engine entschieden. Als positiven Effekt stellen wir in der Präsentation erheblich kürzere Ladezeiten beim Location-Wechsel fest – prima! Schattenzeichnungen auf den Charakteren sowie deren verbesserte Animationen sorgen für eine Detailverbesserung und verpassen den Figuren etwas mehr Plastizität und Glaubwürdigkeit. Wer die Szenen genau beobachtet, stellt fest, dass die einzelnen Figuren hin und wieder mit netten Gesten in den Gesprächen reagieren.

Derzeit noch stumm

Was in der gezeigten Version noch nicht zu hören war, ist die Vollvertonung. An den umfangreichen Aufnahmen wird gerade gearbeitet. Für die Rollen der aus dem Vorgänger schon bekannten Charaktere kommen die gleichen, guten Sprecher zum Einsatz. Mit von der Partie ist auch Ober-YouTuber Gronkh, der neben einer Sprechrolle auch etliche – sagen wir mal – seltsame Geräusche zum Besten gibt. Bis zum Release im Sommer müssen wir uns noch gedulden, die gezeigte Vorabversion hinterließ aber schon einen prima Eindruck. Neben der digitalen Veröffentlichung plant Hersteller Headup Games auch eine Boxed-Variante. Ob darin ähnlich skurrile Inhalte wie etwa die Tauben-Häkel-Anleitung im Vorgänger zu finden sein werden, verriet man noch nicht. ❑



Bei den Rätseln in *Der letzte Windmönch* greift ihr auf zahlreiche Items und Hotspots zurück. Hier beispielsweise muss sich Robert bei einem Dartspiel behaupten, für das sich die Entwickler eine echt schräge und lustige Lösung ausgedacht haben.

STEFAN MEINT



„Mindestens genau so schräg wie sein Vorgänger – das wird sicher ein Spaß!"

Selbst ohne die Vollvertonung in der präsentierten Version von *The Inner World: Der letzte Windmönch* hatte ich großen Spaß und mehrfach ein Grinsen im Gesicht. Die geschriebenen Textdialoge, die skurrilen Locations und Charaktere sowie die kreativen Puzzles und Rätsel, die wir in Augenschein nehmen durften, zeigten schon, dass die Entwickler bei der Fortsetzung von *The Inner World* ganz klar auf dessen Stärken setzen. Wer bei modernen Adventures über zu wenig deftige Rätselknobeleien und fehlende Item-Kombinationen trauert, der darf sich in *Der letzte Windmönch* genau auf solche klassische 2D-Adventure-Features freuen.



Internet made in Germany

SNEAK PEEK:

Prey

Genre: Ego-Shooter **Entwickler:** Arkane Studios
Publisher: Bethesda **Termin:** 5. Mai 2017

Eine weltexklusive Premiere: Für unsere PC Games Sneak Peek durften unsere Leser vor allen anderen den Anfang von *Prey* spielen.

Von: Max Falkenstern

Mit *Prey* erscheint am 5. Mai der mit Spannung erwartete Shooter-Reboot von Arkane Studios. Dass die Neuinterpretation unverkennbar die Handschrift der Macher der *Dishonored*-Reihe trägt, davon konnte sich Kollege Lukas Schmid bereits für seine Heftvorschau in der PC Games 03/17 überzeugen. Das bedeutet vor allem Entscheidungsfreiheit in einer offenen Spielwelt, kombiniert mit vielen Crafting- und Rollenspielelementen. *Prey* mag vieles sein, nur keine klassische Schießbude nach Schema F, lautet unsere bisherige Einschätzung.

Vom üblichen Standard entfernt ist auch unsere Sneak Peek zu *Prey*, zu der Bethesda an einem Wochenende Mitte März nach Berlin eingeladen hatte. 15 ausgewählte Leser folgten dem Ruf, die ersten rund anderthalb Stunden von *Prey* selbst zu erleben, um sich einen ersten Eindruck von Handlung, Atmosphäre und Spielelementen zu verschaffen. Und das vor einer stilvollen Kulisse, einem luxuriösen Apartment nach Vorbild des Domizils von Protagonist Morgan Yu.

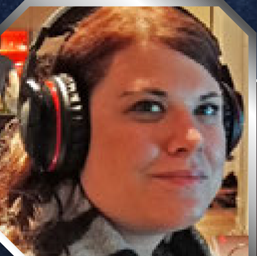
SNEAK PEEK

Was ist das eigentlich?
Die PC-Games-Sneak-Peek findet in unregelmäßigen Abständen statt und bietet unseren Lesern die Möglichkeit, einen Tag lang ein Spiel zu testen, das sich noch in der Entwicklung befindet. Weil wir diesmal mehr Leser als gewöhnlich befragt haben, unterscheidet sich diese Sneak Peek von früheren Veranstaltungen. Wir können euch hier leider nicht alle Teilnehmer vorstellen.

Fesselnder Spielanfang

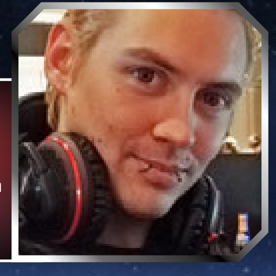
Der Einstieg ist bekanntlich ein wichtiger Eckpfeiler; die ersten Minuten können darüber entscheiden, ob sich das Weiterspielen lohnt. Und hier darf sich *Prey* ob eines Vergleichs mit populären Genre-Meilensteinen geadelt fühlen. *Prey* fühle sich an, als „hätten *System Shock* und *Half-Life* ein Kind gekriegt", fasst Phillip Bedruna, Journalismus-Student aus Berlin, prägnant seine ersten Spielerlebnisse zusammen.

Der Vergleich kommt nicht von ungefähr. Ähnlich wie *Half-Life* schlägt *Prey* zu Beginn ruhige Töne an: Der Protagonist Morgan Yu hat als Wissenschaftler einen ganz normalen Arbeitstag vor sich, wird jedoch in einen tragischen Unfall mit unvorhergesehen Konsequenzen verwickelt. Der Story-Twist gleich zu Beginn sauge einen direkt ins Spiel, sind sich unsere Leser einig. „Die Atmosphäre hat mich total mitgenommen", findet etwa Richard aus Berlin. „Erst langsam bekommt man mit, worum es eigentlich geht."



„Das Spiel schafft es super, Spannung aufzubauen"

JAQUELINE, TWITCH-STREAMERIN:
„In *Prey* finden sich viele Elemente aus *Dishonored* wieder. So zum Beispiel das Schleichen. Man kann selbst entscheiden, wie viel man schießen möchte, und Aufgaben unterschiedlich angehen. So kann man sich zum Beispiel durch eine Gegnergruppe ballern oder sie schleichend umgehen."



„Prey bringt einige neue Ansätze mit."

RICHARD, METAL-FAN :
„Die Atmosphäre hat mich total mitgenommen. Sehr stimmig, man ist während des Spielens sehr nervös und achtet auf jede Kleinigkeit. Erst langsam bekommt man mit, worum es eigentlich geht. Die Stimmung verdichtet sich langsam, aber konstant."

Der etwas andere Shooter

Den unfreiwilligen Helden Morgan Yu verschlägt es schon früh auf die Weltraumstation Talos I, wo er mit einer außerirdischen Bedrohung konfrontiert wird. Dabei wird schnell klar, dass *Prey* vom Ballergewitter der Sorte von Spielen wie etwa *Doom* weit entfernt ist. „Man fühlt sich als Spieler in *Prey* sehr klein und unterbewaffnet", beschreibt Leser Phillip Grigutsch die

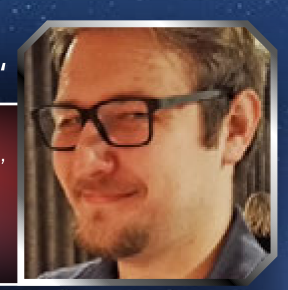


„Das Setting finde ich super interessant."

DAVE, PHARMAZIESTUDENT
„*Prey* ist wirklich kein klassischer Shooter. Ich habe etwa die kompletten 90 Minuten mit einer Ausnahme nur mit dem Schraubenschlüssel gekämpft. Das so etwas funktioniert, ist wirklich cool."

„Bei der Story geben sich die Entwickler echt Mühe."

PHIL G., TRIEBWERKMECHANIKER:
„Nach zwei Stunden mit *Prey* kann ich aber sagen, dass es im Vergleich zu *Doom* viel weniger actionlastig ist. Man wird sehr langsam an die Shooter-Mechanik herangeführt. Munition ist sehr rar, also muss man die richtigen Entscheidungen treffen."



Ausgangsituation. Daraus entstehe „richtige Angst" vor Gegnern. „Die begrenzte Munition und die geringe Verfügbarkeit von starken Waffen verstärken dieses Gefühl noch", ergänzt er.

Prey wäre aber kein Spiel von Arkane Studios, wenn es für Konfrontationen nicht zig unterschiedliche Herangehensweisen geben würde. Elektroniker Daniel, der einen eigenen Youtube-Kanal betreibt, gibt ein Beispiel für die möglichen Konfliktstrategien bei einer Begegnung mit den Aliens. „Mein Kumpel hat die Situation mit dem Schraubenschlüssel gelöst. Ich hingegen bin weggerannt und habe mir eine Gasflasche geholt, die ich den Gegnern dann entgegengeworfen habe." Der erwähnte Kumpel, Phillip Grigutsch, fügt noch hinzu: „Das Schöne ist, dass es nicht den ‚perfekten' Weg gibt. Dem Spieler wird sehr viel Entscheidungsfreiraum gelassen." Auch Schleichen ist eine Option, wie Twitch-Streamerin Jaqueline anmerkt. So könne man sich etwa durch eine Gegnergruppe ballern oder diese einfach umgehen. „Das gefällt mir wirklich gut", lautet ihr Resümee.

Der etwas andere Shooter

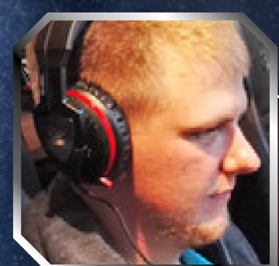
Lust aufs Experimentieren macht *Prey* einem aber auch aufgrund seiner ausgeprägten Rolllenspielelemente. Mit sogenannten Neuromods können wir die Fähigkeiten von Morgan Yu dem gewünschten Spielstil anpassen. Auf diese Weise erlernen wir etwa das Hacken von Drohnen und Computern oder verbessern unsere Schleichfertigkeiten.

Spannender wird das Upgrade-System vor einem anderen Hintergrund: der Spielwelt. Die Forschungsstation Talos 1 steht einem in *Prey* zwar von Beginn an komplett offen, doch der Zugang zu einigen Arealen setzt bestimmte Skills voraus. Sich eben diesen Fortschritt zu erarbeiten, um noch tiefer ins Labyrinth vorzustoßen, ist eine der großen Stärken von *Prey*, wie uns Pharmaziestudent Dave auf dem Anspielevent verraten hat. „ Das Hacking und das Skill-System bieten immer neue Ansätze, um Herausforderungen anzugehen, die man vorher vielleicht gar nicht oder nur mit sehr viel Aufwand lösen konnte. So kann man zum Beispiel noch einmal an vorherige Orte zurückkehren und dort Aufgaben lösen."

Etwas Feinschliff nötig

Bei all dem vielen Lob, sehen unsere Leser aber auch noch Verbesserungsbedarf. Student Phillip Bedruna übt etwa Kritik an der gespielten PC-Version. „Leider war das Grafik-Menü ein wenig mau und bot wenig Freiraum für individuelle Anpassungen." Außerdem ist ihm das Kantenflimmern negativ aufgefallen. Student Dave wurde zudem noch auf häufige Einbrüche bei der Bildrate aufmerksam. Auch Jaqueline sieht die Präsentation bisher als Knackpunkt. „Die Grafik hat mir nicht so gut gefallen. Gerade aus der Nähe sehen viele Texturen unscharf oder verwaschen aus. Hier besteht Nachholbedarf."

Dass Arkane Studios noch an den Stellschrauben dreht, davon ist auszugehen. Schließlich beginnt das Feintuning üblicherweise in den Wochen vor dem geplanten Verkaufsstart. Es überrascht daher nicht, dass unsere Leser am Ende der gespielten *Prey*-Demo fast ausnahmslos eine Kaufempfehlung aussprechen. „Definitiv" werde er sich *Prey* am Erscheinungstermin holen, antwort etwa Daniel wie aus der Pistole geschossen und setzt dabei ein Grinsen auf. Jaqueline hat den Sci-Fi-Shooter sogar schon vorbestellt. Nach positiven Kritiken der Fachpresse und nun auch der Spieler stehen die Chancen auf einen echten Spiele-Hit günstig. ❑

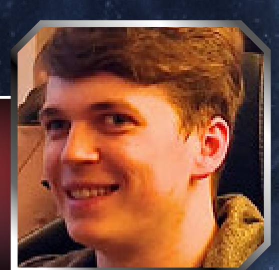


„Prey ist nicht ganz so linear wie andere Shooter."

DANIEL, ELEKTRONIKER:
„*Prey* ist nicht ganz so linear wie viele andere Hochglanz-Shooter. Wobei *Prey* ja kein Shooter im klassischen Sinne ist. Die große Entscheidungsfreiheit beim Bewältigen von Aufgaben hat Rollenspielcharakter."

„Prey ist wie System Shock und Half-Life"

PHIL B., JOURNALISMUS-STUDENT:
„*Prey* als Spiel ist, als hätten *System Shock* und *Half Life* zusammen ein Kind bekommen. Die Namen habe ich bewusst gewählt, *Prey* fühlt sich an wie eine Mischung aus den beiden Spielen. Ich bin positiv überrascht."



GEWINNSPIEL

Gewinnt einen Gaming-PC von Caseking.

Für *Prey* wie geschaffen: Caseking verlost einen Gaming-PC in der „Prey-Edition" – inklusive Laser-Gravur und ASUS Aura Beleuchtung. Im Inneren steckt ein flotter AMD Ryzen 1700 Prozessor, eine Radeon RX 480, 16 GB RAM sowie eine 250 GB SSD. Das Spiel gibt's natürlich obendrauf. Gesamtwert des PCs: 1.499 Euro! Sollte euch der flotte Rechner interessieren: Den Gaming-PC von Caseking könnt ihr ab sofort unter dem nachfolgenden Link bestellen: www.caseking.de/PreyPC

Wenn ihr an der Verlosung teilnehmen wollt, schickt uns eine E-Mail mit dem Betreff „Prey" an gewinnspiel@pcgames.de und schildert uns im Schreiben, was euch als *Prey*-Fan qualifiziert. Ob ein Gedicht, ein lustiges Video oder Kurzfilm: Lasst eurer Kreativität freien Lauf. Beachtet unbedingt den Teilnahmeschluss am 30. April 2017. Mit etwas Glück seid ihr dann bald ein glücklicher Besitzer des Gaming-PCs von Caseking.

Teilnahmeberechtigt sind alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall seine Anschrift an Caseking zum Versand des Gewinns übermittelt wird.





Die Reittiere der Nazgûl speien in *Schatten des Krieges* Feuer und lassen sich vom Spieler zähmen.

Mittelerde: Schatten des Krieges

Genre: Action-Adventure **Entwickler:** Monolith **Publisher:** Warner Bros. Interactive **Termin:** 24. August 2017

(K)ein Zufallstreffer: Der Nachfolger zu *Mordors Schatten* soll die prozeduralen Elemente des Nemesis-Systems noch stärker in Spielablauf und Story einbinden.

Von: Peter Bathge

Orks mit Persönlichkeit statt namenloser Standardgegner: Das war das große Verkaufsargument von *Mittelerde: Mordors Schatten*. Der Action-Titel mit deutlichen Anleihen bei Ubisoft-Spielen brachte es im schwachen PC-Spiele-Jahrgang 2014 zu einiger Bekanntheit als Überraschungshit. Fade Open-World-Beschäftigungen und eine schwache Hintergrundgeschichte drückten bei uns im Test aber die Wertung auf 75 Spielspaßpunkte.

Die Kritik stieß bei Entwickler Monolith nicht auf taube Ohren, aber neben mehr Abwechslung im Spielverlauf will man beim Nachfolger vor allem die Eigenständigkeit der Marke betonen. Das heißt: Noch mehr KI-Persönlichkeiten mit noch mehr zufälligen Attributen, die durch die Interaktion mit dem Spieler zu Stars in prozedural generierten Geschichten aufsteigen. So soll letztlich kein Spieler das neue Mittelerde-Abenteuer mit dem exakt selben Aufgebot an Feind-Fratzen erleben.

Jenseits der Asche

„Mordor" fehlt diesmal im Titel; das verrät, wohin die Reise bei *Schatten des Krieges* geht: Im Kampf gegen *Herr der Ringe*-Bösewicht Sauron seid ihr diesmal auch in Gondor und Umgebung unterwegs. Dichte Wälder, schneebedeckte Berge und Städte der Menschen wie Osgiliath oder Minas Ithil (das spätere Minas Morgul) halten diesmal als Schauplatz für gewohnt fetzig inszenierte Schwertduelle her. Am Kampfsystem ändert Monolith nur Details; die *Batman: Arkham Knight*-Formel mit Konterangriff auf Knopfdruck und Zauber-Gadgets funktionierte im Vorgänger bereits bestens.

Ganz neu ist dagegen die an Strategiespiele erinnernde Weltkarte: Statt zwei großer Open-World-Gebiete serviert Monolith euch diesmal rund 20 Regionen aus Mittelerde, alle dominiert von einer zentralen Festung. Während Bösewicht Sauron für seinen Krieg gegen die Menschen rüstet (*Schatten des Krieges* spielt zwischen den Ereignissen von *Der Hobbit* und *Der Herr der Ringe*), versucht Waldläufer Talion mit Unterstützung seines Elben-Begleiters Celebrimbor, dem Dunklen Herrscher ein Lager nach dem anderen abzujagen. Bevor es jedoch zu einer schick in Szene gesetzten Belagerung kommt (siehe Kasten rechts), werdet ihr erst einmal Nebenaufträge erfüllen und Open-World-Areale bereisen, die größer ausfallen sollen als im Vorgänger. Mit Details dazu hält sich Monolith aber noch bedeckt. Dafür wurde bereits bestätigt, dass Saurons Armee einmal eingenommene Gebiete wieder zurückzuerobern versucht – um das zu verhindern, gebt ihr Verbesserungen an Mauern und Burgen in Auftrag. Neben dem Festungspart gibt es eine klassische Story-Kampagne, in deren Verlauf ihr wohl gegen die neun Ringgeister und einen feurigen Balrog antretet. Der Spieler entscheidet, ob er erst ein paar Burgen schleift oder gleich die nächste Mission in Angriff nimmt.

Fifty Shades of Orc

Die Einzelheiten der Story-Einsätze sind fest vorgegeben, allerdings soll *Schatten des Krieges* durch seine prozeduralen Elemente das ganze Spielerlebnis sehr variabel gestalten. Die Grünhäute sind in konkurrierende Stämme unterteilt und können aus Kämpfen fliehen oder gar dem Tod entrinnen und später mit mehr Macht und neuen Eigenschaften zurückkehren und den Spieler heimsuchen – wie eine echte Nemesis eben. Doch selbst eure ärgsten Erzfeinde lassen sich mit Geschick und Geduld auf eure Seite ziehen. Protagonist Talion hat nämlich einen neuen Ring der Macht geschmiedet (Autor J.R.R. Tolkien rotiert angesichts dieser Vergewaltigung der Buchvorlage wahrscheinlich mit Höchstgeschwindigkeit im Grab) und unterwirft reihenweise Orks seinem Willen. Die so gewonnenen Verbündeten begleiten euch auf Belagerungszügen und können sogar als Doppelagenten in die Gegnerreihen geschmuggelt werden – dann sabotieren sie die Verteidigungsanlagen oder schalten für euch einen Rivalen aus. Allerdings besteht auch die Möglichkeit, dass ihr einen Verräter in eurer Armee habt. Zudem sollen neue Kampf-Attribute der Widersacher wie Saurons Fluch (beraubt Talion für die Dauer des Kampfes all seiner übernatürlichen Ring-Kräfte) für eine größere Herausforderung sorgen – erst recht auf den höheren Schwierigkeitsgraden. Der Vorgänger hatte dagegen nur einen Härtegrad und wurde im Spielverlauf viel zu einfach. Sieht so aus, als ob Monolith an den richtigen Stellen schraubt! ❑

ALLE MANN ZUR BELAGERUNG: DIE NEUEN FESTUNGEN

Wenn Hunderte Ork-Soldaten in gigantischen Gefechten aufeinanderprallen, kommt echte Ringkrieg-Atmosphäre auf.

Dutzende große Schlachten sollt ihr im Spielverlauf bestreiten, die Details jeder Einzelnen sollen davon abhängen, welche Feinde (und Freunde!) ihr euch zuvor per Nemesis-System gemacht habt. In einer ersten Präsentation wurden die einzelnen Ork-Persönlichkeiten noch jeweils mit einer Zwischensequenz samt Monolog vorgestellt; diese ständigen Unterbrechungen des Spielflusses könnten bei der gestiegenen Menge an einzigartigen Monstern im Vergleich zum Vorgänger auf Dauer nervig werden. Hoffentlich lässt sich die Häufigkeit der Einspieler begrenzen!

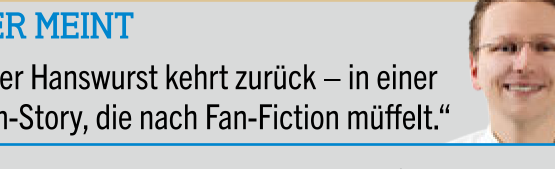
1 Auf einer Weltkarte springt ihr von Region zu Region – jedes Gebiet wird von einer Festung dominiert, die es einzunehmen gilt. Und in jedem dieser Bollwerke warten neben etlichen Ork-Verteidigern natürlich auch besondere Widersacher mit prozedural generierten Namen, Aussehen und Fähigkeiten. Interessant: Ihr könnt Gefolgsleute als Verräter einschleusen, die euch bei der folgenden Belagerung zu Hilfe eilen.

2 Beim Kampf um die Festung sprengt ihr mit Schüssen auf explodierende Fässer ein Loch in die Mauer, lasst das Tor von einem Belagerungstroll durchbrechen oder ruft euren zuvor unterworfenen Drachen herbei, um Feuer vom Himmel regnen zu lassen. Die Inszenierung ist bombastisch.

3 Neu: Bei besiegten Nemesis-Gegnern findet ihr öfter Ausrüstungsgegenstände, am Ende einer Belagerung regnet es Loot. Monolith unterfüttert das bekannte Spielprinzip mit deutlich mehr RPG-Elementen als zuvor. Unter anderem zieht ihr Held Talion jetzt unterschiedliche Rüstungen an.

4 Habt ihr eine Belagerung erfolgreich abgeschlossen, bestimmt ihr einen eurer Gefolgsleute als neuen Befehlshaber der Verteidiger. Der kommandiert neben unzähligen KI-Truppen auch noch vier Häuptlinge. Ob die bei einem eventuellen Gegenschlag durch Saurons Mächte auch unabhängig vom Spieler den Kampf aufnehmen, dazu wollte Monolith noch nichts verraten.

PETER MEINT



„Ranger Hanswurst kehrt zurück – in einer Tolkien-Story, die nach Fan-Fiction müffelt."

Irgendwie paradox, dass Monolith sich schon im Vorgänger so viele Sorgen darum gemacht hat, den Orks eine eigene Persönlichkeit zu verpassen – und dann mit dem stereotypen Waldläufer Talion solch eine nichtssagende Figur als Protagonist bestimmt hat. Es wäre schön, sollte der sich zum „Hellen Herrscher" aufgeschwungene Halbtote in *Schatten des Krieges* endlich so etwas wie Charaktertiefe aufweisen – nach Sichtung der ersten Spielszenen bezweifle ich aber, dass das für die Entwickler Priorität hat. Stattdessen sieht alles nach einer ultimativen Machtfantasie für Freunde des gepflegten Schnetzelns aus. Der behelfsmäßige Mittelerde-Lendenschurz kann nicht verbergen, dass die originale Buchreihe trotz Tolkien-Lizenz mit Füßen getreten wird. Statt subtiler Machtkritik gibt's massentaugliche Ork-Action und Gigantismus mit frei zugänglichen Drachen-Reittieren (!) und dicken Bossgegnern auf Stufe 192 (!!), die Flammenwerfer (!!!) mit sich herumschleppen. Warum nicht auch gleich noch ein paar extra Zauberer, Jetpacks und Sandwürmer dazupacken? Den ursprünglichen „Lore" hat Monolith eh schon ruiniert! Aber gut, kein Spiel ist dazu verpflichtet, sich sklavisch an seine Lizenz zu halten. Tatsächlich wirken gerade die toll inszenierten Belagerungen wie eine begrüßenswerte Konsequenz der bei Monolith entfesselten Kreativität. Allerdings hoffe ich, dass im fertigen Spiel nicht gar so viele Skriptsequenzen abgespult werden wie in der angeblich organisch per Nemesis-System zusammengewürfelten Präsentation. Ist ja schön und gut, dass sich die Optik des Thronsaals und der darin stattfindende Bosskampf dynamisch ändern, je nachdem, welcher Ork-Häuptling die Grünhäute kommandiert. Aber die ganzen prozeduralen Elemente sollen doch bitte noch Platz lassen fürs eigentliche Spiel! Kritik muss sich Publisher Warner Bros. darüber hinaus für seine Preis- und DLC-Politik gefallen lassen: Die *Mithril Edition* mit Statue kostet satte 300 Euro und bereits jetzt ist der Season Pass mit zwei Story-Erweiterungen und ebenso vielen Extra-Orkstämmen durchgeplant – kostet als Teil der *Gold Edition* stolze 100 Euro! Von den Vorbesteller-Boni (Ingame-Items) ganz zu schweigen. Bei einem derart stark kommerzialisierten Release vergeht mir schon im Voraus die Lust.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

NO MAN'S SKY

Zweites Update erschienen: Ist das Spiel endlich fertig?

Um es noch nett auszudrücken: Das Weltraumabenteuer *No Man's Sky* hat eine bewegte Geschichte hinter sich. Die Marketingkampagne des kleinen Studios Hello Games bestand zum großen Teil aus vagen Aussagen und obendrein sorgte ein unverhältnismäßiger Hype bei vielen Spielern für eine hohe Erwartungshaltung. Letztendlich veröffentlichte das Studio sein Weltraumabenteuer in einem gewissen Sinne unfertig und infolgedessen wurde das Spiel mit negativen Nutzerwertungen geradezu überschüttet. Zum Glück ist das aber nicht das Ende der Geschichte: Dreieinhalb Monate nach dem Release erschien überraschend das *Foundation Update*. Der Patch brachte neben einigen technischen Verbesserungen auch den Basenbau sowie weitere kleine Inhalte ins Spiel. Auch das zweite *Pathfinder Update 1.2*, das nun erschienen ist, hat vieles im Gepäck. So wurde nicht nur die Grafik optimiert, auch inhaltlich hat sich einiges getan. Spieler können etwa mehrere Raumschiffe besitzen, neue NPCs bevölkern das sonst eher leere Universum und überarbeitete Waffen bieten euch noch mehr Möglichkeiten, euch den Gefahren der rund 18 Trillionen Planeten zu stellen. Die größte Neuerung sind jedoch ganz klar die neuen Exo-Fahrzeuge. Die Vehikel steuern sich erstaunlich gut und es ist unglaublich spaßig, entweder mit dem leichten Hovercraft Nomad über die Planetenoberfläche zu flitzen oder im schweren Transporter Colossus alles niederzuwalzen. Doch ist das Grund genug, sich noch mal an das Weltraumabenteuer heranzuwagen? Die neuen Inhalte bringen zumindest einen Teil dessen in das Spiel, was die Käufer sich erhofft hatten – auch wenn *No Man's Sky* rund ein halbes Jahr nach Release immer noch nicht das eigentlich versprochene Erlebnis bietet. Wohin die Reise geht, ist ungewiss – doch wenigstens bewegt sich das Raumschiff *No Man's Sky* endlich. ❑

Info: www.hellogames.org



Mit den neuen Exo-Fahrzeugen gehören lange Laufwege der Vergangenheit an. Der Colossus ist langsam, bietet jedoch eine Menge Stauraum.

Der umfassende Basenbau lässt euch seit dem ersten Update auf einem Planeten heimisch werden – Frau und Kinder nicht inklusive.

MAKING GAMES FESTIVAL

Games, Games, Games!



Im Rahmen der International Games Week Berlin (24. bis 30. April) findet in diesem Jahr zum ersten Mal das Making Games Festival statt. Vom 24. bis 26. April dreht sich in Halle 5 der STATION Berlin alles ums Gaming. Auf zwei Bühnen wartet ein Programm mit Show-Matches, E-Sports live, Spiele-Making-offs und vielem mehr auf die Festival-Besucher. Außerdem gibt's Chill'n'Play-Areas mit Zock-Stationen und eine Indie-Area, in der über 30 bisher unveröffentlichte Games darauf warten, ausprobiert zu werden. In der Retro-Area wiederum können unter anderem die Spiele aus unserer Kindheit gezockt werden. Weitere Informationen, News sowie Tickets findet ihr auf der untenstehenden Webseite. ❑

Info: www.makinggamesfestival.com

GAMESCOM 2017

Tickets erhältlich!



Vom 22. bis 26. August 2017 findet bereits zum neunten Mal in Folge die Computerspielmesse Gamescom in Köln statt. Wie der Veranstalter Koelnmesse bekannt gegeben hat, stehen seit Anfang März die Eintrittskarten für die Besuchertage von Mittwoch bis Samstag zum Kauf zur Verfügung. Zusätzlich können Karten erneut bei der Elektronik-Handelskette Saturn erworben werden. Neben den normalen Besucher-Tickets bietet man zusätzlich wieder limitierte Pre-Entry-Karten an, die am Mittwoch oder Donnerstag zum früheren Eintritt (um 9 Uhr) auf das Messegelände berechtigen. Damit haben Besucher bereits eine Stunde vor dem offiziellen Start die Chance, eines oder mehrere der präsentierten Spiele-Highlights auf der gamescom 2017 auszuprobieren. Für Familien (2 Erwachsene und mindestens 2 Kinder) wird zudem – wie in den vergangenen Jahren – ein spezielles Kontingent reserviert. Zur Info: Die teilnehmenden Saturn-Filialen verkaufen erstmals Codes für Tageskarten, die dann über den Online-Ticket-Shop aktiviert werden müssen. ❑

Info: www.gamescom.de

STEEL DIVISION NORMANDY 44

Panzergefechte in Frankreich



Steel Division Normandy ist in der Zeit nach dem alliierten D-Day angesiedelt. Insgesamt stehen uns mehr als 400 authentische Einheiten zur Auswahl.

Die *Wargame*-Entwickler von Eugen Systems haben ihr neues Spiel auf der GDC-Messe in San Francisco vorgestellt. Dabei hat *Steel Division Normandy 44* abseits seines Zweite-Weltkrieg-Settings eine große Ähnlichkeit zu den Vorgängern: Wieder bauen wir aus einer stattlichen Menge Einheiten (dieses Mal mehr als 400) ein Deck zusammen, befehligen unsere Truppen in Echtzeit auf riesigen Karten und müssen sehr genau auf das Gelände und die Vor- und Nachteile der Soldaten und Fahrzeuge achten. Neu hingegen ist eine Aufteilung der Schlachten in drei Phasen: Während im ersten Abschnitt lediglich leichte Truppen ins Gefecht ziehen, kommen in der letzten Phase dann auch die schweren Panzer zu den Kämpfen. *Steel Division Normandy 44* soll noch im Laufe dieses Jahres erscheinen, einen genauen Termin gibt es allerdings noch nicht. ❑

Info: www.steeldivisiongame.com/

NEX MACHINA

Zurück zu den Wurzeln

Den finnischen Entwickler Housemarque kennt man heute eher durch seine Konsolenspiele wie *Resogun* oder *Super Stardust*. Dabei sieht CEO Ilari Kuittinen die Wurzeln seines in Helsinki ansässigen Studios aber beim PC, wo seinen Worten nach „alles vor 22 Jahren begonnen hat". Doch seit 18 Jahren, also seit *Supreme Snowboarding*, hat die finnische Firma keinen PC-Titel mehr veröffentlicht. Das soll sich in diesem Sommer ändern, denn der nächste Twinstick-Shooter der Finnen erscheint dann auch via Steam. In *Nex Machina* proben die Roboter den Aufstand und wir müssen uns aus der Vogelperspektive gegen die Blechbüchsen stellen. Mitentwickelt wird der Titel von Eugene Jarvis, der durch Spiele wie *Robotron: 2084* und *Smash TV* zu den Schöpfern des Top-down-Shooter-Genres gehört. ❑

Info: www.housemarque.com/



Nex Machina soll der bisher explosivste Top-down-Shooter der Finnen werden – das sieht man den bisher veröffentlichten Screenshots auch an.

STEAMWORLD DIG 2

Geheimtipp wird fortgesetzt



Es darf wieder gebuddelt werden – mit ein wenig Glück noch vor Ende 2017.

„Ein kleiner Roboter buddelt sich nach unten, sammelt Juwelen, kauft Upgrades, buddelt weiter – das war's im Wesentlichen." So nüchtern fasste Felix Schütz das Spielprinzip von *Steamworld Dig* in seinem damaligen Test zusammen (Ausgabe 01/14, Wertung: 74). Der Nachfolger schickt euch wieder auf motivierendes Schürfen im Untergrund. Diesmal weicht ihr unter anderem in alten Tempelanlagen Fallen aus, schürft nach Geschmeide und bekämpft Bossgegner. Das nicht lineare Metroidvania wird im Vergleich zum Vorgänger in Sachen Umfang und Locations deutlich aufgestockt, der putzige Grafikstil und das ungewöhnliche Szenario voller Roboter aus dem Wilden Westen werden beibehalten. Auch die motivierende Upgrade-Mechanik feiert eine Rückkehr und als Spielfigur hält mit Roboterdame Dorothy eine Bekannte aus Teil 1 her. *Steamworld Dig 2* erscheint im Sommer vorerst für die Nintendo Switch; eine spätere PC-Veröffentlichung ist aber wie beim Vorgänger und dem Taktik-Ableger *Steamworld Heist* so gut wie sicher. ❑

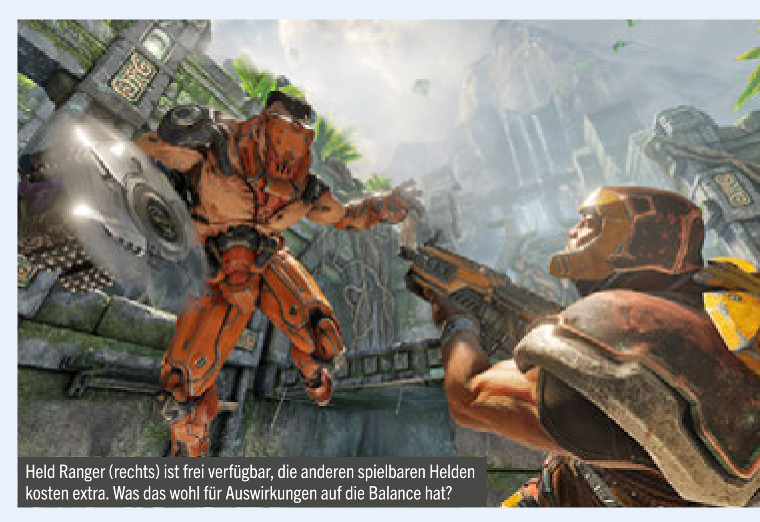
Info: www.imageform.se

QUAKE CHAMPIONS

Free2Play: Helden kosten Geld

Das neue *Quake* wird kostenlos spielbar sein. Doch wer alle Inhalte des Multiplayer-Shooters erleben will, muss zahlen. Die Basisversion für lau enthält zwar alle Karten, Modi und Spielmodi, aber nur einen Helden namens Ranger. Die anderen Figuren mit unterschiedlichen Spezialfähigkeiten à la *Overwatch* kosten „Favor", die Ingame-Währung. Wer den Zeitaufwand scheut, um durch Grinding genug dieser Gunst für das Freischalten neuer Recken zu verdienen, kann zum kostenpflichtigen Champions Pack greifen. Das ermöglicht den Zugriff auf alle Helden, Preis unbekannt. Auch kosmetische Items wird es wohl geben, aller Voraussicht nach verpackt in Lootboxen, die man ebenfalls gegen echtes Geld im Shop erstehen kann. Ob das bei den alten Fans der lange inaktiven Shooter-Reihe gut ankommt? ❑

Info: www.quakechampions.com



Held Ranger (rechts) ist frei verfügbar, die anderen spielbaren Helden kosten extra. Was das wohl für Auswirkungen auf die Balance hat?

SPIELE UND TERMINE

Die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine (Änderungen vorbehalten)

Legende: Terminänderung · Neuankündigung · Vorschau in dieser Ausgabe · EARLY ACCESS Als Alpha- oder Beta-Version erhältlich

	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
	A Plague Tale: Innocence	Action-Adventure	Asobo	Focus Home Interactive	4. Quartal 2018
	Ace Combat 7: Skies Unknown	Action	Project Aces	Bandai Namco	2017
	Absolver	Action-Rollenspiel	Sloclap	Devolver Digital	2017
	Agents of Mayhem	Action	Volition	Deep Silver	2017
	Agony	Adventure	Mad Mind Studio	Mad Mind Studio	2. Quartal 2017
	Ark: Survival Evolved EARLY ACCESS	Survival-Action	Instinct Games	Studio Wildcard	Nicht bekannt
	Astroneer EARLY ACCESS	Aufbau-Sandbox	System Era Softworks	System Era Softworks	2018
	Aven Colony EARLY ACCESS	Aufbaustrategie	Mothership Entertainment	Team 17	2017
	Battletech	Rundentaktik	Harebrained Schemes	Harebrained Schemes	4. Quartal 2017
	Below	Action-Adventure	Capybara Games	Capybara Games	Nicht bekannt
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft Montpellier	Ubisoft	Nicht bekannt
	Blitzkrieg 3 EARLY ACCESS	Echtzeitstrategie	Nival Interactive	Nival Interactive	1. Quartal 2017
	Bloodstained	Action-Adventure	Artplay Inc.	505 Games	2018
	Bulletstorm: Full Clip Edition	Ego-Shooter	People Can Fly	Gearbox	7. April 2017
	Call of Cthulhu	Rollenspiel	Cyanide	Focus Home Interactive	4. Quartal 2017
	Conan Exiles EARLY ACCESS	Survival-Action	Funcom	Funcom	1. Quartal 2018
	Crackdown 3	Action	Reagent Games	Microsoft Studios	4. Quartal 2017
	Cuphead	Jump & Run	Studio MDHR	Studio MDHR	3. Quartal 2017
Seite 20	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	CD Projekt	Nicht bekannt
	Dead Island 2	Action	Sumo Digital	Deep Silver	Nicht bekannt
	Die Gilde 3	Wirtschaftssimulation	Golem Labs	THQ Nordic	2017
	Dirt 4	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	Juni 2017
Seite 12	Divinity: Original Sin 2 EARLY ACCESS	Rollenspiel	Larian Studios	Larian Studios	2. Quartal 2017
	Dreadnought	Action	Yager	Grey Box	2017
	Drone Swarm	Echtzeitstrategie	Stillalive Studios	Nicht bekannt	2017
	Dropzone	Echtzeitstrategie	Sparkypants	Gameforge	2017
	Dual Universe	Sandbox-MMOG	Novaquark	Novaquark	4. Quartal 2018
NEU	Dungeons 3	Aufbaustrategie	Realmforge	Kalypso Media	4. Quartal 2017
	Echo	Action	Ultra Ultra	Ultra Ultra	2. Quartal 2017
Seite 19	Elex	Rollenspiel	Piranha Bytes	THQ Nordic	3. Quartal 2017
	Endless Space 2 EARLY ACCESS	Rundenstrategie	Amplitude Studios	Sega	2017
	Everspace EARLY ACCESS	Weltraum-Action	Rockfish Games	Rockfish Games	2. Quartal 2017
	Expeditions: Viking	Rollenspiel	Logic Artists	Logic Artists	27. April 2017
Seite 20	Final Fantasy 7 Remake	Rollenspiel	Square Enix	Square Enix	Nicht bekannt
	Flatout 4: Total Insanity	Rennspiel	Kylotonn Racing Games	Big Ben Interactive	April 2017
	Friday the 13th: The Game	Action	Illfonic	Gun Media	2017
	Full Throttle Remastered	Adventure	Double Fine	Double Fine	14. April 2017
	Get Even	Ego-Shooter	The Farm 51	Bandai Namco	26. Mai 2017
	Gigantic	Mehrspieler-Shooter	Motiga	Perfect World	2017
	Greedfall	Rollenspiel	Spiders	Focus Home Interactive	2018
NEU	GTR 3	Rennspiel	Sector 3 Studios	Nicht bekannt	2018
	Guardians of the Galaxy: The Telltale Series	Adventure	Telltale Games	Telltale Games	2017
	Gwent: The Witcher Card Game EARLY ACCESS	Strategie	CD Projekt	CD Projekt	2017
	Hand of Fate 2	Action-Rollenspiel	Defiant Development	Defiant Development	1. Quartal 2017
	Hellblade: Senua's Sacrifice	Action	Ninja Theory	Ninja Theory	2017
	Hob	Action-Adventure	Runic Games	Runic Games	Nicht bekannt
	Insurgency: Sandstorm	Ego-Shooter	New World Interactive	Focus Home Interactive	2017
	Iron Harvest	Echtzeitstrategie	King Art	Nicht bekannt	2017
Seite 18	Kingdom Come: Deliverance EARLY ACCESS	Rollenspiel	Warhorse Studios	Deep Silver	2017

DIE GILDE 3



Was den Release-Termin des hierzulande heiß erwarteten Nachfolgers der Mittelalter-Aufbau-Serie angeht, geben sich die Entwickler weiter bedeckt. Dafür zeigten sie erstmals die schicke Paris-Karte.

DUNGEONS 3



Die Fortsetzung zum mittelprächtigen *Dungeon Keeper*-Klon setzt auf Zufallslevels und einen Koop-Modus für zwei Spieler. An Grafik und Spielprinzip ändert sich dagegen nichts.



FULL THROTTLE REMASTERED

Das nach *Day of the Tentacle*-Manier aufgehübschte Motorrad-Adventure, dessen Original in Deutschland besser unter dem Titel *Vollgas* bekannt ist, erscheint am 12. April als Download.



RAILWAY EMPIRE

Zur Zeit des Wilden Westens erschließt ihr das Hinterland der USA mit einem Eisenbahnnetz; die Kampagne wartet mit KI-Konkurrenz, Forschung und 40 historischen Lokomotiven auf.

	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
	Lawbreakers	Ego-Shooter	Boss Key Productions	Nexon	2017
	Lego City Undercover	Action-Adventure	Traveller's Tales	Warner Bros. Interactive	3. April 2017
	Little Nightmares	Jump & Run	Tarsier Studios	Bandai Namco	28. April 2017
	Marvel vs. Capcom: Infinite	Beat 'em Up	Capcom	Capcom	2017
	Mechwarrior 5: Mercenaries	Simulation	Piranha Games	Piranha Games	2018
	Metal Gear Survive	Mehrspieler-Action	Konami	Konami	2017
Seite 34	Mittelerde: Schatten des Krieges	Action-Adventure	Monolith	Warner Bros. Interactive	24. August 2017
	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	Taleworlds Entertainment	2017
	Mr. Shifty	Top-Down-Action	Team Shifty	Tiny Build	April 2017
Seite 20	Ni no Kuni 2: Revenant Kingdom	Rollenspiel	Level-5	Bandai Namco	2017
	Outcast: Second Contact	Action-Adventure	Appeal	Bigben Interactive	4. Quartal 2017
	Outlast 2	Horror-Adventure	Red Barrels	Red Barrels	25. April 2017
	Oxygen Not Included	Aufbaustrategie	Klei Entertainment	Klei Entertainment	2017
	Paragon EARLY ACCESS	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Epic Games	2017
Seite 19	Pillars of Eternity 2: Deadfire	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	Nicht bekannt	März 2018
	Punch Club 2: Fast Forward	Simulation	Lazy Bear Games	Tiny Build	2017
Seite 32	Prey	Action	Arkane Studios	Bethesda	5. Mai 2017
	Project Cars 2	Rennspiel	Slightly Mad Studios	Nicht bekannt	September 2017
	Psychonauts 2	Action-Adventure	Double Fine	Starbreeze Studios	2018
	Pyre	Action-Rollenspiel	Supergiant Games	Supergiant Games	2017
	Quake Champions	Mehrspieler-Shooter	id Software	Bethesda	2017
NEU	Railway Empire	Wirtschaftssimulation	Gaming Minds Studios	Kalypso Media	4. Quartal 2017
	Rime	Puzzlespiel	Tequila Works	Grey Box	26. Mai 2017
	Rising Storm 2: Vietnam	Mehrspieler-Shooter	Antimatter Games	Tripwire Interactive	2017
	Scorn	Action-Adventure	Ebb Software	Ebb Software	2017
	Sea of Thieves	Mehrspieler-Action	Rare	Microsoft Studios	2017
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues EARLY ACCESS	Rollenspiel	Portalarium	Portalarium	2017
Seite 22	Sniper: Ghost Warrior 3	Ego-Shooter	City Interactive	Deep Silver	25. April 2017
Seite 19	South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe	Rollenspiel	Ubisoft San Francisco	Ubisoft	2017
	Spellforce 3	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Grimlore Games	THQ Nordic	3. Quartal 2017
	Squadron 42	Weltraum-Action	Cloud Imperium Games	Cloud Imperium Games	2017
	Star Citizen EARLY ACCESS	Weltraum-Action	Cloud Imperium Games	Cloud Imperium Games	Nicht bekannt
	Star Trek: Bridge Crew	Weltraum-Action	Red Storm Entertainment	Ubisoft	30. Mai 2017
	State of Decay 2	Action	Undead Labs	Microsoft Studios	2017
	State of Mind	Adventure	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	2017
NEU	Steel Division: Normandy 44	Echtzeitstrategie	Eugen Systems	Paradox Interactive	2017
	Strafe	Ego-Shooter	Pixel Titans	Devolver Digital	9. Mai 2017
	Sudden Strike 4	Echtzeitstrategie	Fireglow Games	Kalypso Media	2. Quartal 2017
	Sundered	Action-Adventure	Thunder Lotus Games	Thunder Lotus Games	Juli 2017
	Syberia 3	Adventure	Microids	Microids	20. April 2017
Seite 21	System Shock	Action-Rollenspiel	Night Dive Studios	Night Dive Studios	2. Quartal 2018
Seite 21	System Shock 3	Action-Rollenspiel	Otherside Entertainment	Starbreeze Studios	Nicht bekannt
	Tacoma	Adventure	Fullbright	Fullbright	2017
	Tekken 7	Beat 'em Up	Bandai Namco	Bandai Namco	2. Juni 2017
	The Banner Saga 3	Taktik-Rollenspiel	Stoic Studio	Versus Evil	2018
Seite 21	The Bard's Tale 4	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Inxile Entertainment	Oktober 2017
Seite 28	The Inner World: Der letzte Windmönch	Adventure	Studio Fizbin	Headup Games	3. Quartal 2017
	The Long Journey Home	Strategie	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	27. April 2017
	The Mandate	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Perihelion Interactive	Eurovideo	2017
	The Sexy Brutale	Adventure	Cavalier Game Studios	Tequila Works	12. April 2017
Seite 20	The Surge	Action-Rollenspiel	Deck 13 Interactive	Focus Home Interactive	16. Mai 2017
Seite 21	Underworld Ascendant	Rollenspiel	Otherside Entertainment	Otherside Entertainment	4. Quartal 2017
	Unreal Tournament EARLY ACCESS	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Epic Games	Nicht bekannt
Seite 20	Vampyr	Action-Rollenspiel	Dontnod Entertainment	Focus Home Interactive	2017
	Warhammer 40.000: Dawn of War 3	Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	Sega	27. April 2017
Seite 21	Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr EARLY ACCESS	Action-Rollenspiel	Neocore Games	Neocore Games	3. Quartal 2017
	Wasteland 3	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Nicht bekannt	4. Quartal 2019
	Yooka-Laylee	Jump & Run	Playtonic Games	Team 17	11. April 2017

Mädchen und Monster-Mechas: Viele Bosse sind eindrucksvoll inszeniert.

Nier: Automata

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Platinum Games
Publisher: Square Enix
Termin: 17. März 2017

Von: Katharina Reuß

Die Action-Experten von Platinum Games arbeiten mit dem Ausnahme-Director Yoko Taro zusammen. Ergebnis: ein ganz besonderes Erlebnis.

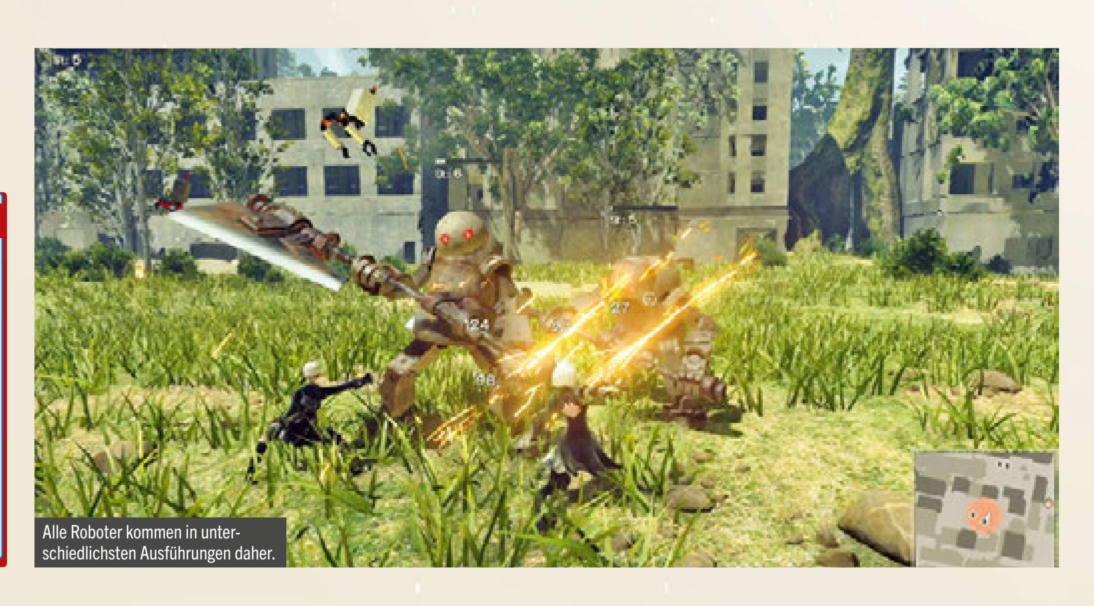
Wenig Aufmerksamkeit war *Nier* im Jahre 2010 beschieden. Viele Tester bescheinigten dem Action-Adventure-Genremix durchschnittliche Qualitäten. Hölzerne Gefechte, öde Spielwelt – nur in einem Punkt waren sich die wenigen Personen einig. Die Geschichte und Atmosphäre, die seien wirklich außergewöhnlich.

Für die Fortsetzung *Nier: Automata* zog Square Enix die Schrauben gezielt dort an, wo Verbesserungen nötig waren. Niemand anderes als die Action-Experten Platinum Games wurden für die Entwicklung engagiert. Dementsprechend wundervoll fühlen sich die Gefechte an, egal, ob auf dem Boden oder in der Luft. Aber der Reihe nach. Wer kämpft gegen wen? Und vor allem warum?

Eine eigene Mondbasis

Einst mussten fast alle Menschen die Erde verlassen, als Aliens – oder besser gesagt deren Roboterkreationen – angriffen. Tausende Jahre dauert der Konflikt schon. 2B und 9S, die Protagonisten von *Nier*, sind Androiden und sollen auf der verwüsteten Erde eine Gruppe menschlicher Widerständler unterstützen. Die zunächst seelenlos wirkenden Stahlgegner haben weitaus mehr Innenleben, als man vermuten könnte. Einige von ihnen leben friedlich, handeln mit den Menschen, entwickeln Emotionen, Religiosität und alles, was sonst zu einer Kultur dazugehört.

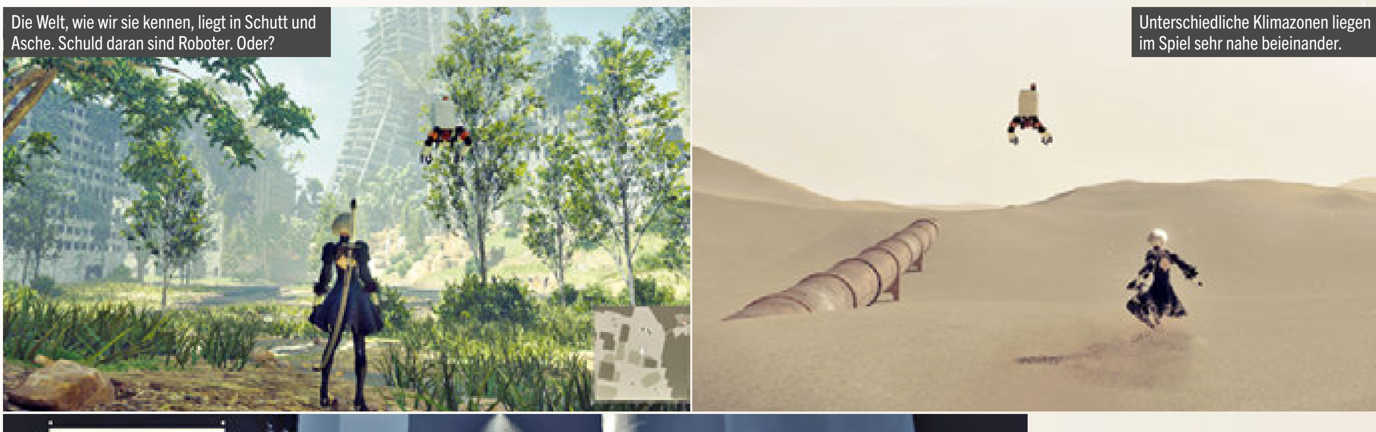
Auf den ersten Blick wirft *Nier* die altbekannte Frage auf: Was ist Leben? Was ist Menschlichkeit? Zumal die Spielfiguren ja auch „nur“ Maschinen sind, bloß dass sie eben aufseiten der Menschen kämpfen.


Alle Roboter kommen in unterschiedlichsten Ausführungen daher.

WARUM KEIN TEST?

Die PS4-Fassung von *Nier: Automata* erreichte uns zwei Wochen vor der PC-Ausgabe, welche erst zum Release am 17. März zum Test zur Verfügung stand und unseren Drucklegungstermin knapp verpasste. Inhaltlich sind beide Versionen identisch.

AUF PCGAMES.DE findet ihr die Wertung für die PC-Fassung von *Nier: Automata*.


Die Welt, wie wir sie kennen, liegt in Schutt und Asche. Schuld daran sind Roboter. Oder?

Unterschiedliche Klimazonen liegen im Spiel sehr nahe beieinander.


Prinzipiell schön sind die Sidescroller-Abschnitte, die Kamera erschwert hier aber die Übersicht.

Wer nun befürchtet, ausgelutschte, pseudophilosophische Antworten auf diese Fragen präsentiert zu bekommen, liegt falsch. Director Taro erzählt eine nihilistischere Geschichte, als man es von der Hollywood-Behandlung dieser Thematik gewohnt ist. Gut möglich, dass gar nicht alle Spieler davon erfahren werden. Denn wer glaubt, *Nier* nach etwa zehn Stunden und dem ersten Durchspielen abgeschlossen zu haben, der irrt sich gewaltig. Wir wollen an dieser Stelle nichts vorwegnehmen, deshalb sagen wir nur so viel dazu: Das, was *Nier* bietet, ist weitaus mehr als ein schnöder New-Game-Plus-Modus und lässt die Geschichte teilweise in einem neuen Licht erscheinen.

Ein Potpourri der Ideen

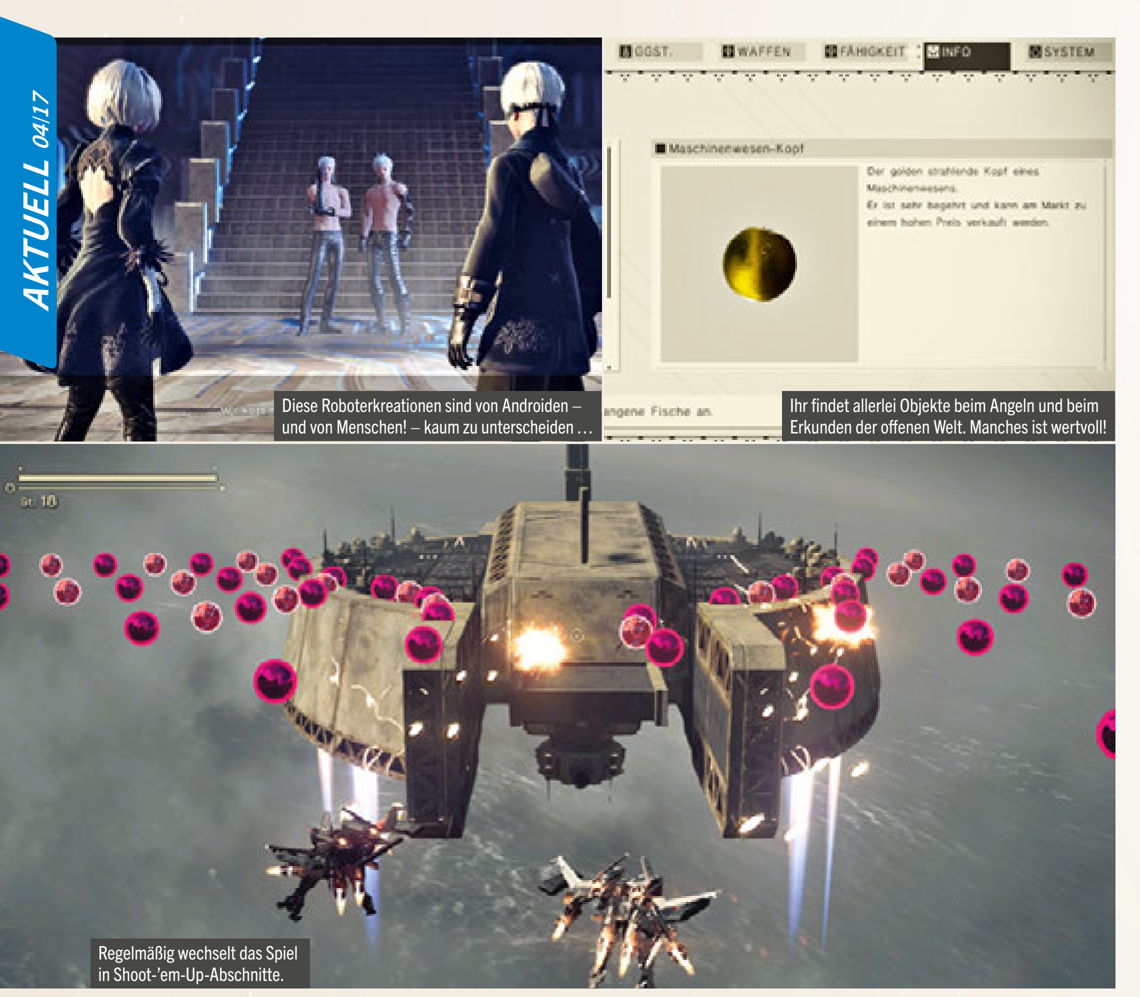
Nier bietet unglaublich viele unterschiedliche Spielelemente, die trotzdem schön miteinander verzahnt sind. Zum einen ist da das Kampfsystem: Wer *Bayonetta* oder ein anderes Action-Game aus dem Hause Platinum gespielt hat, fühlt sich sofort wohl in der stilvollen, flotten und komplexen Mechanik. Neben unterschiedlichen, aufwertbaren Waffen kommt dabei euer Pod zum Einsatz – ein kleiner, fliegender Begleiter, der auf Ziele schießt und den ihr mit Sekundärfunktionen wie einem Laser oder einem Scanner ausrüsten dürft. Die meiste Zeit werdet ihr zudem von 9S begleitet, einem männlichen Androiden, der als Späher-Modell besonders viel Hacking-Talent besitzt. Roboter verhaut ihr also im fliegenden Wechsel zwischen Tritten, Schlägen, Schüssen und dem präzisen Ausweichen auf Knopfdruck. Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad geht das für Platinum-Kenner flott und ohne Probleme vonstatten. Im einfachen Modus müsst ihr euch quasi gar keine Sorgen machen und für mehr Herausforderung stehen die Stufen „Schwierig“ und „Extrem“ bereit. Auch wenn ihr euch bereits für einen Schwierigkeitsgrad entschieden habt, könnt ihr ganz einfach nachjustieren, denn ihr habt in der Hand, wie der Chip von 2B zusammengesetzt ist. Wenn ihr etwa das Modul für die Lebensenergieanzeige ausbaut, habt ihr Platz, um einen Code für das Erhöhen der Angriffskraft einzuspeichern. Dann seht ihr aber nicht mehr, wie weit vom Bildschirmtod 2B noch entfernt ist. So bestimmt ihr nicht nur alle Anzeigen, sondern auch, auf welchen Aspekt ihr euren Charakter konzentrieren möchtet.

Als Mitglied der Androiden-Armee greifen 2B und 9S regelmäßig auf Flugeinheiten zu. Hier erinnert das Spiel an klassische Shoot ‘em Ups: Weicht aus der Draufsicht beim Fliegen Geschossen und Feinden aus, feuert Raketen ab und versucht, nicht in diverse Hindernisse zu krachen. Diese Sequenzen sind nie zu lang und fügen sich überraschend stimmig in das Gesamtbild ein. Da passt es irgendwie auch, dass so mancher normale Gegner am Boden mit Geschosssalven den Bildschirm bedeckt. Das Spektakel findet in einer offenen Spielwelt statt – richtig gehört, auch das steckt noch in diesem außergewöhnlichen Genremix.

Eine (menschen-)leere Welt

In klassischer Open-World-Manier erledigt ihr nach Lust und Laune Nebenaufgaben, findet Geheimnisse (zum Beispiel neue Waffen) und levelt euren Charakter durch die Kämpfe in der postapokalyptischen Welt auf. Wer nicht möchte, muss kaum Aufgaben nebenher erledi-


Mithilfe ihrer hochmodernen Fluggeräte sind 2B und S9 auch in der Luft unterwegs.



Diese Roboterkreationen sind von Androiden – und von Menschen! – kaum zu unterscheiden …

Ihr findet allerlei Objekte beim Angeln und beim Erkunden der offenen Welt. Manches ist wertvoll!

Regelmäßig wechselt das Spiel in Shoot-'em-Up-Abschnitte.

gen. Viele davon sind spielerisch vielleicht nicht weltbewegend, verraten aber interessante Facetten von Welt und Charakteren. Es gibt sogar ein Angel-Minispiel, bei dem ihr euren Pod-Begleiter ins Wasser werft und diverse Maschinen, Tiere und Müll aus dem Wasser hievt. Amüsant dabei: Der Müll ist am meisten wert. Oder ihr reitet auf Tieren durch die verlassene Welt. So ganz offen ist die zugegebenermaßen große Welt aber doch nicht: Einige Bereiche könnt ihr erst betreten, wenn ihr einen gewissen Punkt innerhalb der Handlung erreicht habt. Neben klassischen Schauplätzen wie überwucherten Großstadtruinen bekommt man auch außergewöhnliche Settings zu Gesicht, etwa einen verlassenen Vergnügungspark, der nun fest in der Hand von gruseligen Clown-Robotern ist. Zunächst ungewohnt ist das Wechseln der Kamera zu einer Seitansicht in ausgewählten Momenten. Durch die Umstellung fällt es aber schwer, Feinde zu treffen oder ihnen auszuweichen. Das Gleiche gilt für feste, schräge Kamerawinkel bei einigen Bosskämpfen. Diese sind im Großen und Ganzen ordentlich inszeniert, aber nicht herausragend einfallsreich. Zumal wir einen Komplettabsturz des Spiels verzeichnen mussten und deshalb beinahe 45 Minuten Fortschritt verloren! Das hängt mit dem ungewöhnlichen Speichersystem von *Nier* zusammen. Es gibt keinerlei Autosave-Unterstützung. Was ihr nicht manuell gespeichert habt, das ist zwangsläufig verloren. An festgelegten Speicherstationen könnt ihr euren Fortschritt sichern und im Menü habt ihr eine Schnellspeicherfunktion. Daran solltet ihr auch regelmäßig denken, wenn euch eure Nerven lieb sind.

Schöne neue Welt?

Mit dem Großstadtdschungel eines *Crysis 3* aus dem Jahr 2013 kann *Nier: Automata* nicht mithalten. Gerade die Texturarbeit im Spiel lässt zu wünschen übrig. Böden und Wände sehen oft eintönig und flach aus. Dass man viele Öffnungen, in die 2B locker hineinpassen würde, nicht durchqueren kann, sorgt an einigen Stellen für Verwirrung. Zudem gibt es schöne und weniger schöne Bereiche. Die überwucherten Stadtruinen etwa sehen trotz der mauen Technik dank netter Beleuchtung recht ansprechend aus, die im Meer versunkenen Abschnitte der ehemaligen Großstadt hingegen leiden unter einem Grauschleier und extrem karger Umgebung.

Das Design der Roboter ist hingegen markant und charmant zugleich – so richtig hassen kann man die kullerköpfigen Kreaturen einfach nicht. Ihnen gegenüber stehen die hochgewachsenen Androiden, die fragil und puppenhaft erscheinen.

Ein besonderes Lob verdient die musikalische Untermalung: Die Stücke erinnern teilweise an die unvergessenen Melodien aus dem Anime-Klassiker *Ghost in the Shell* – der ja auch thematisch nicht weit weg ist von *Nier: Automata*. Nicht ganz so überzeugend sind die (englischen) Sprecher, allerdings sind manche Sätze auch recht lächerlich, wodurch es schwerfällt, sie überzeugend zu artikulieren. Die Roboter hingegen sind recht gut synchronisiert. Die Stärke von *Nier* ist das gewisse Maß Schrägheit, das dem Spiel anhaftet, verbunden mit einer überraschend deprimierenden oder eher nüchternen Präsentation der Handlung. Platinum Games sei Dank ist aber nicht nur auf der geistigen Ebene was geboten, die Kämpfe nämlich machen viel Spaß und durch die Chip-Manipulation hat man beim Expertimentieren freie Hand.

Die PC-Version schafft hoffentlich die Framerate-Einbrüche aus der Welt, mit der die PS4-Fassung zu kämpfen hat, und bietet eine bessere Optik. Die finale Wertung findet ihr inzwischen auf der Webseite. Eines steht so oder so fest: Fans exzentrischer Kunst werden *Nier: Automata* lieben. ❑

„Ein sperriges, spaßiges und einzigartiges Japan-Action-Rollenspiel"

Katharina Reuß

WAS HABEN WIR GESPIELT? Die PS4-Fassung des Spiels haben wir mehrmals durchgespielt.

PRO & CONTRA

- ➕ Tolles Kampfsystem mit viel Raum zur Anpassung
- ➕ Spannendes Setting, wendungsreiche Geschichte
- ➕ Guter Umfang mit Wiederspielwert
- ➕ Kurzweilige Flugabschnitte
- ➕ Viele versteckte Geheimnisse
- ➕ Auch ohne Kenntnisse des Vorgängers problemlos spielbar
- ➖ Teilweise sehr karge Bereiche
- ➖ Framerate-Einbrüche
- ➖ Charaktere sind wenig sympathisch
- ➖ Schwache Nebenmissionen

WERTUNGSTENDENZ 0



100

Nier: Automata ist ein wenig wie ein Besuch in einem Geheimtipp-Restaurant, bei dem ein exzentrischer Koch hinter dem Herd steht. Euer Mahl sieht vielleicht nicht so appetitlich aus wie im Fünf-Sterne-Schuppen nebenan, die Geschmackskombination ist aber vorzüglich und mal etwas ganz anderes. Mag vielleicht nicht jeder, aber zumindest probieren sollte man es mal! Na ja, theoretisch, es gibt nämlich keine Demo für die PC-Fassung – diesen Luxus genießen nur die PS4-Spieler. Bedenkenlos zugreifen können Fans von Japano-Spielen mit Action-Einschlag, die klassischen Rollenspielanteile sind im Vergleich zu Titeln wie etwa einem *Tales of Berseria* gering. Hoffentlich geht dieses außergewöhnliche Spiel mit Mut zur Andersartigkeit zwischen all den anderen hochkarätigen Veröffentlichungen dieses Frühjahrs nicht unter.

Mass Effect: Andromeda

Genre: Action-Rollenspiel
Erscheinungsdatum: 23. März 2017
Entwickler: Bioware
Preis: ca. € 60,-
Publisher: Electronic Arts
USK: ab 16 Jahren

Sie waren mit viel Hoffnung gestartet. Doch bei der Ankunft in der Andromeda-Galaxie müssen die Menschen schnell feststellen, das sie vor vielen Problemen stehen.

Von: Matthias Dammes

Shepard in der Milchstraße war gestern, jetzt ist Ryder in der Andromeda-Galaxie unterwegs.

Mit der *Mass-Effect*-Trilogie rund um Commander Shepard haben die Entwickler von Bioware ein neues Science-Fiction-Universum erschaffen, das mit seiner Vielfalt und Tiefe zahlreiche Fans in seinen Bann gezogen hat. Gelegentlich wurde sogar der Vergleich mit einem der größten Weltraum-Sagen bemüht und *Mass Effect* als das neue *Star Wars* der Videospiele-Generation bezeichnet. Doch wie sollte es mit diesem Universum nach dem Ende der Trilogie weitergehen? Gut fünf Jahre haben sich die Kanadier Zeit gelassen, um eine Antwort auf diese Frage zu finden.

Herausgekommen ist dabei *Mass Effect: Andromeda*. Nach Angaben der Entwickler das größte Spiel, das Bioware jemals gemacht hat. Für die Marke *Mass Effect* trifft diese Aussage auf jeden Fall zu. In etwa 65 Spielstunden haben wir die Hauptgeschichte durchgespielt, unzählige Nebenquests erledigt, alle Planeten besiedelt und unseren Protagonisten auf Stufe 55 gebracht. Zwar bescheinigte uns das Spiel am Ende eine Komplettierungsrate von 93 Prozent, wenn man aber wirklich alles sehen will, dürfte man sich leicht der 100-Stunden-Marke nähern. Vor allem, wenn man sich die Zeit nimmt, alle Kodexeinträge und die unzähligen Datenpads zu lesen, die man überall findet.

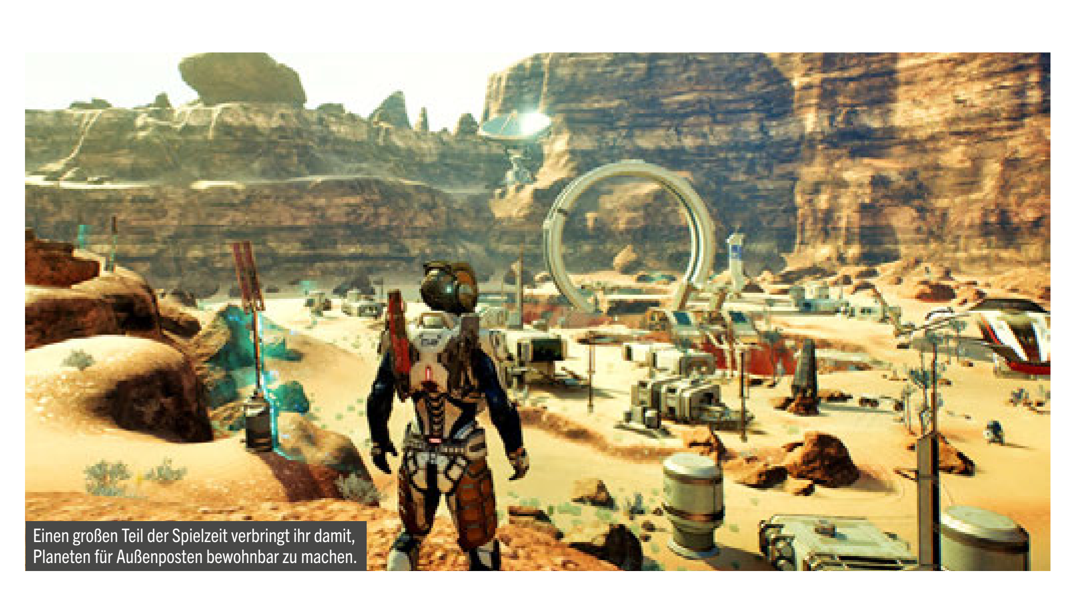
Suche nach einem neuen Zuhause

Wir schreiben das Jahr 2819. Lange 634 Jahre nach dem Aufbruch aus der Milchstraße während der Ereignisse von *Mass Effect 2* kommt die Arche Hyperion mit

DURCHGESPIELT

Für unseren Test konnten wir uns vor Release ausführlich mit dem Spiel beschäftigen. Auf folgenden Spieleindrücken basiert unser Test:

Wir haben das Action-Rollenspiel mit einer PS4-Version zwei Mal komplett durchgespielt. Eine PC-Version wurde uns erst später zur Verfügung gestellt, dennoch haben wir auch damit noch mehrere Stunden verbracht, um uns mit der Steuerung und den technischen Aspekten vertraut zu machen. Aus Zeitgründen stammen daher einige Screenshots ausnahmsweise von den Konsolen-Versionen und sind entsprechend gekennzeichnet.



Einen großen Teil der Spielzeit verbringt ihr damit, Planeten für Außenposten bewohnbar zu machen.

Die feindseligen Aliens der Kett und ihr Anführer Archon stehen im Mittelpunkt der Haupthandlung.

Die Roekaar sind eine xenophobe Splittergruppe der ansonsten friedlichen Angara.

Sechs Begleiter schließen sich euch schon recht früh im Verlauf des Spiels an.

20.000 Menschen an Bord im Heleus-Cluster der Andromeda-Galaxie an. Wissenschaftler, Ingenieure, Soldaten und Pioniere, die sich aus verschiedensten Gründen der Mission angeschlossen haben, um in Andromeda ein neues Zuhause zu finden. Für die erste Aufklärung vor Ort sind der sogenannte Pathfinder und sein Team zuständig. Bei den Menschen gehört dieses Amt dem Veteranen Alec Ryder, dem Vater eures Protagonisten. Dessen Zwillinge sind mit ihm nach Andromeda gekommen und gehören seinem Team an. Doch schon bald müsst ihr als männlicher oder weiblicher Ryder-Junior das Kommando übernehmen und für das Überleben der Kolonisten sorgen.

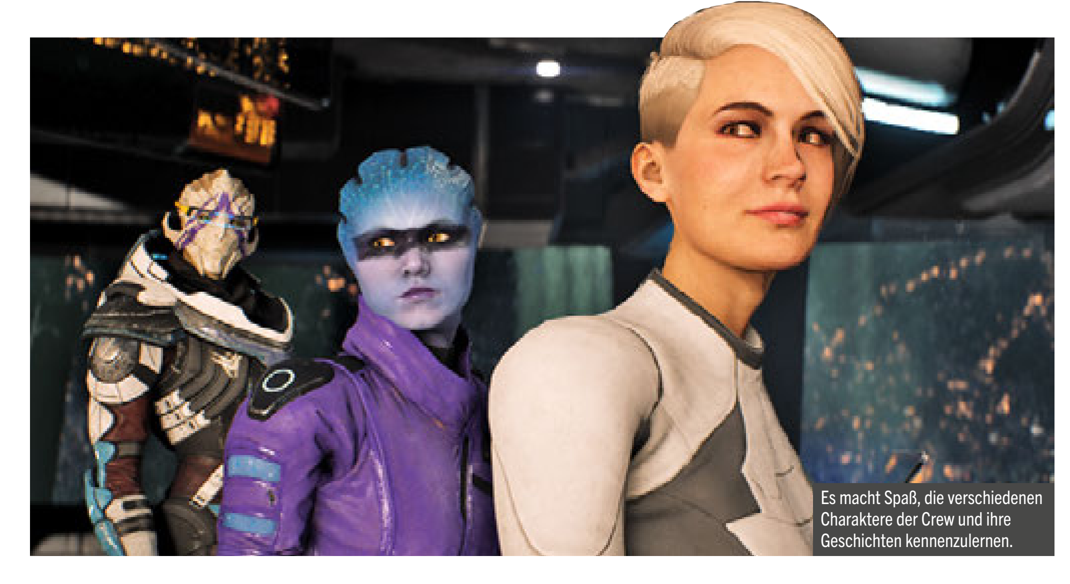
Das ist die Grundlage für ein völlig neues Kapitel in der *Mass Effect*-Saga mit neuen Charakteren, Schauplätzen und Problemen, das damit auch für Neueinsteiger bestens geeignet ist. Mit Langstrecken-Scans wurden bereits vor der Abreise sieben Welten als potenzielle Siedlungsgebiete ausgekundschaftet. Doch das war vor über 600 Jahren. In der neuen Heimat angekommen, müssen die Völker der Milchstraße schnell feststellen, dass kaum etwas so ist, wie es erwartet wurde. Die Neuankömmlinge stehen vor zahlreichen unvorhergesehenen Problemen. Die aggressiven und feindlichen Aliens der Kett, um die es sich in der Haupthandlung dreht, sind dabei nur eine der vielen Sorgen.

Diverse Handlungsstränge entspinnen sich rund um politische Intrigen innerhalb der Führung der Andromeda Initiative: das Bestreben, erste Außenposten zu gründen oder die Freundschaft der friedlichen Angara zu gewinnen sowie die Suche nach den Archen der anderen Völker. Viele dieser umfangreichen Nebenaufgaben erzeugen dabei teilweise mehr Spannung als die eigentliche Haupthandlung. Allgemein kommt der als kritischer Pfad gekennzeichnete Handlungsstrang nur selten wirklich in Fahrt. Das liegt unter anderem auch an der ständig vorhandenen Ablenkung durch unzählige Nebenquests und Aufgaben in der offenen Spielwelt, die kein richtiges Erzähltempo aufkommen lassen.



Die Crew als Familie

Seine Stärken spielt *Mass Effect: Andromeda* dagegen immer dann aus, wenn es um die Charaktere geht. Auf seinem Raumschiff Tempest ist der Protagonist ständig von zehn hervorragend ausgearbeiteten Figuren umgeben. Zu den sechs Begleitern Cora, Liam, Peebee, Jaal, Vetra und Drack gesellen sich außerdem Pilot Kallo, Wissenschaftsoffizierin Suvi, Bordärztin Lexi sowie Bordingenieur Gil. Jeder mit seiner eigenen Persönlichkeit, Motivation und interessanten Dialogen. Schnell wachsen uns nahezu alle Charaktere ans



Es macht Spaß, die verschiedenen Charaktere der Crew und ihre Geschichten kennenzulernen.

Die Karte zeigt jede Menge Symbole für vermeintlich interessante Orte an, erklärt diese aber kaum.

Das Spiel baut spannende Mysterien auf, ohne sie am Ende jedoch zufriedenstellend zu erklären.

Alles will uns fressen. Friedliche Tierwelt zur Belebung der Spielwelt gibt es nicht.

Herz und es entsteht eine Art eingeschworene Familie innerhalb der Tempest-Crew. Dafür sorgen auch die Beziehungen, die sich zwischen den Figuren mit der Zeit entwickeln.

Die besten Geschichten und spannendsten Missionen spielen sich daher auch innerhalb der Handlungsbögen jedes Charakters ab. Zu allen sechs Begleitern verfolgt man im Spielverlauf eigene Storys, die jeweils in einer abschließenden großen Loyalitätsmission münden. In eigenen, linearen Spielabschnitten erlebt man hier *Mass Effect*, wie man es auch von den Vorgängern gewohnt ist: packend inszenierte Erzählungen und fordernde Kämpfe am laufenden Band. Die dabei erzählten Geschichten sind sehr persönlich und ein wichtiger Schritt in der Entwicklung des betreffenden Charakters.

Mehr ist nicht immer besser

Neben den Charaktermissionen bietet das Spiel noch eine fast unüberschaubare Masse an weiteren Nebenquests. Die Qualität schwankt dabei von Aufgaben mit spannenden eigenen Geschichten, die gut zum Verständnis der Gesamthandlung beitragen, bis hin zu generischen Sammelquests. Viele dieser belanglosen Aufträge werden nicht einmal durch Dialoge mit NPCs gestartet, sondern einfach über einen kurzen Text auf einem Terminal oder Datapad eingeleitet. Ein gewisser Anreiz durch eine Hintergrunderzählung bleibt also aus. Am Ende enttäuscht dann meist auch die Belohnung. Ein paar mickrige Erfahrungspunkte stehen da selten im Verhältnis zum investierten Aufwand.

Denn auch so gibt es mehr als genug zu tun. Positiv ist da zum Beispiel hervorzuheben, dass es innerhalb der großen Hubs und der Nexus-Raumstation immer wieder Quests gibt, die keinen Waffeneinsatz erfordern. Stattdessen ist eher diplomatisches Geschick oder detektivischer Spürsinn gefragt. Wobei permanent vorhandene Questmarker das Potenzial von kniffligen Rätselquests dabei gar nicht erst aufkommen lassen. Viele der größeren Nebenhandlungen sind auch miteinander oder mit der Hauptgeschichte verzahnt. So erreicht man immer wieder Punkte, an denen eine Quest vorerst in einen Wartezustand versetzt wird, bis neue Situationen eine Fortsetzung ermöglichen.



Viele offene Fragen

In den zahlreichen Dialogen habt ihr meistens die Wahl aus bis zu vier unterschiedlichen Antworten, die sich durch die Tonarten „Emotional“, „Logisch“, „Professionell“ und „Lässig“ unterscheiden. Das klingt zunächst nach mehr Freiheit in der Entwicklung der Persönlichkeit des Protagonisten, allerdings waren uns die Unterschiede häufig nicht deutlich genug. Es fehlt zum Beispiel die Möglichkeit, ein komplettes Arschloch zu sein. Neben den normalen Dialogen müssen auch immer wieder knifflige Entscheidungen getroffen werden, bei denen es häufig keine optimale Lösung gibt. Zerstöre ich eine strategisch wichtige Basis des Feindes und opfere damit zahlreiche Verbündete oder mache ich einen Deal



In einigen Situationen gibt es wieder die Möglichkeit, einen Dialog mit einer Aktion zu unterbrechen.

MULTIPLAYER-MODUS UND EINSATZTEAMS

Wie schon der Vorgänger verfügt *Mass Effect: Andromeda* über einen kooperativen Mehrspieler-Modus. Dieser ist über die sogenannten Einsatzteams mit der Kampagne verknüpft.

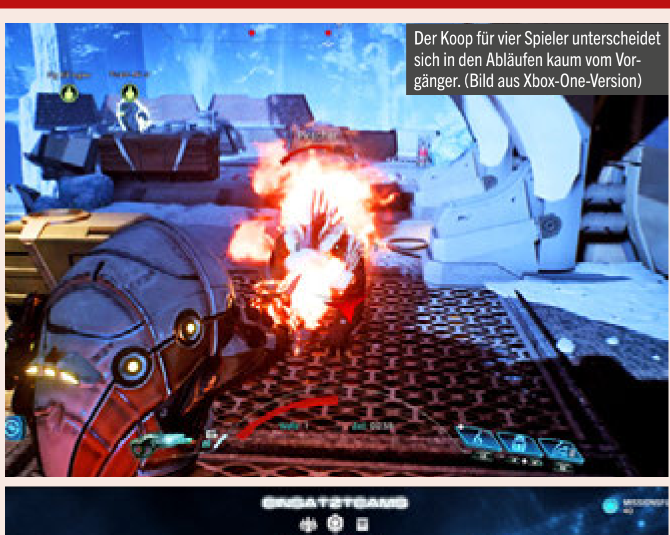
Im Mehrspieler-Modus verkörpert ihr die Elitesoldaten der APEX-Miliz. Diese ist in der Andromeda-Galaxie mit diversen Kampfaufträgen betraut. Zunächst stehen euch zahlreiche menschliche Kämpfer in den gewohnten Klassen wie Soldat, Frontkämpfer und Wächter zur Auswahl. Jeder mit seinen eigenen Fähigkeiten. Kämpfer der anderen Völker wie Asari, Kroganer und die neuen Angara müssen erst über Lootboxen freigeschaltet werden.

Durch absolvierte Kämpfe streicht ihr Erfahrungspunkte ein, die euren Kämpfer im Level aufsteigen lassen. Dabei verdient ihr Skillpunkte, mit denen ihr Spezialangriffe verbessert und die allgemeine Widerstandsfähigkeit erhöht. Zusätzlich rüstet ihr den Charakter mit den gewünschten Waffen und Boostern aus, die ihr ebenfalls über Versorgungspakete erhalten könnt. Die temporären Verbesserungen sorgen dann zum Beispiel für erhöhten Schaden oder mehr Erfahrungspunkte im Verlauf einer Partie.

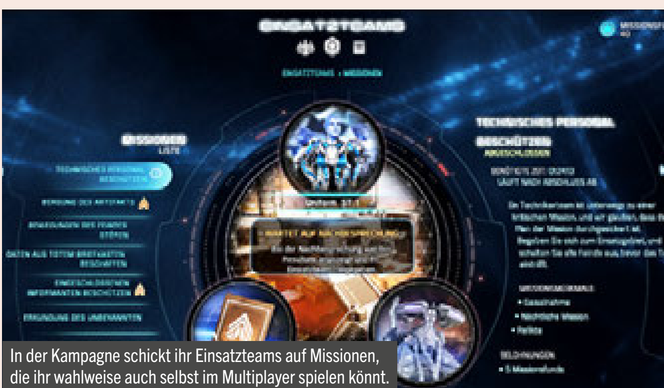
Bis zu vier Spieler kämpfen auf derzeit fünf verschiedenen Karten. Das Angebot an Maps soll nach dem Release des Spiels kostenlos erweitert werden. In Wellen wehrt ihr Feinde ab, nehmt vorgegebene Punkte der Karte ein und schaltet spezielle Ziele aus. Nach jeder Partie erhält der Spieler MP-Credits, die im Store für neue Lootboxen ausgegeben werden können.

Einsatzteams

Auch in der Kampagne spielt die APEX-Miliz als Sicherheitstruppe der Nexus eine Rolle. Über ein Terminal stehen verschiedene APEX-Missionen zur Auswahl. Diese könnt ihr nun entweder selbst spielen, indem ihr direkt in den Mehrspieler-Modus wechselt, oder ihr schickt eure Einsatzteams auf die Mission. Das funktioniert ähnlich wie der Kartentisch in *Dragon Age: Inquisition*, ist hier jedoch völlig optional. Nach Ablauf der vorgegebenen Zeit kehren eure Einsatzteams zurück und erhalten Erfahrungspunkte. Dadurch verbessern sich die Teams mit der Zeit und können schwierigere Missionen absolvieren. Zusätzlich bekommt Ryder einige kleine Belohnungen wie Credits oder Rohstoffe. Auswirkungen auf die Handlung oder Quests gibt es nicht.



Der Koop für vier Spieler unterscheidet sich in den Abläufen kaum vom Vorgänger. (Bild aus Xbox-One-Version)



In der Kampagne schickt ihr Einsatzteams auf Missionen, die ihr wahlweise auch selbst im Multiplayer spielen könnt.

mit dem Feind, der meine Unterstützer abziehen lässt, dafür aber seine Basis behalten kann?

Die daraus entstehenden Konsequenzen sind selten sofort sichtbar. Viele getroffene Entscheidungen wirken sich in kleinen Ereignissen entlang des Weges aus. So bekommen wir es zum Beispiel auf der Nexus mit einigen Demonstranten zu tun, die sauer darüber sind, dass ihre Angehörigen länger im Cryoschlaf bleiben müssen. Das alles, weil wir uns einige Spielstunden zuvor entschieden haben, zunächst einen wissenschaftlichen Außenposten statt eines militärischen zu errichten. Allerdings sind diese Auswirkungen auch nur aufgesetzt. Entscheiden wir uns im beschriebenen Fall nämlich für die zweite Option, kommt es ebenfalls zu den genannten Protesten, nur diesmal eben für die andere Seite.

Für den Ausgang der Hauptstory halten sich die Auswirkungen von Entscheidungen auch eher in Grenzen. Je nach eurem Verhalten sammelt ihr Verbündete oder vertieft die Feindschaft zu anderen Gruppierungen. Wer euch freundlich gesinnt ist, unterstützt euch während der finalen Schlacht. Damit macht ihr den Abschluss des Spiels aber lediglich leichter oder schwerer, das eigentliche Resultat wird davon nicht beeinflusst. Ein Problem, das Haupthandlung und einige der wichtigen Nebenstränge gemeinsam haben, ist die unbefriedigende Auflösung. Das Spiel baut zahlreiche Mysterien rund um die Remnant und spannende Fragen bezüglich der Andromeda Initiative auf. Die meisten davon werden bis zum Ende aber nicht wirklich aufgeklärt. Das ist wirklich schade, denn so vermittelt das Spiel den Eindruck, nur ein Intro für kommende DLCs oder weitere Serienteile zu sein. Das erste *Mass Effect* hat das deutlich besser hinbekommen. Da stimmte die Balance zwischen zufriedenstellendem Abschluss und Vorbereitung auf den Nachfolger.



Die Galaxiekarte ist wirklich schick. Aber die permanenten Animationsflüge nerven schnell.

Welten aus Eis und Sand

Der Heleus-Cluster der Andromeda-Galaxie besteht aus gut drei Dutzend Sternensystemen, die jeweils aus einer variablen Anzahl von Planeten bestehen. Wie in den Vorgängern haben die meisten Himmelskörper keine direkte Funktion. Gelegentlich lassen sich jedoch große Rohstoffvorkommen, besonderen Naturformationen oder zurückgelassene Satelliten entdecken. Diese kann man wie in *Mass Effect 3* mithilfe einer Sonde „abbauen", um Forschungspunkte, Erfahrung oder Ressourcen einzustreichen. Das findet diesmal allerdings nicht auf einer öden 2D-Karte statt, sondern direkt im dreidimensionalen Raum. Jeder Flug zu Sternensystemen und Planeten wird schick animiert und sobald man die Galaxiekarte verlässt, sieht man aus den Fenstern der Tempest ebenjenen Himmelskörper, in dessen Orbit man sich gerade befindet. Allerdings sind die Flug-Animationen viel zu lang und lassen sich auch nicht abbrechen. Entsprechend wird das zunächst hübsch anzuschauende Feature schnell zu nerviger Wartezeit.

Wirklich landen kann man auf insgesamt sieben Planeten. Das klingt zunächst nach relativ wenig, aber fünf dieser Planeten haben gewaltige Ausmaße. Bei den anderen beiden handelt es sich zum einen um einen größeren Questhub und zum anderen um einen etwas kompakteren Planeten, der nur zu Fuß erkundet wird. Hinzu kommen dann noch spezielle Locations, in denen sich wichtige Missionen auf eher gewohnt linearen Pfaden abspielen. Für die großen Welten gibt es zum Glück mit dem Nomad ein flinkes Fahrzeug, um die weiten

DIE TEMPEST-CREW – EURE KLEINE FAMILIE

Nakmor Drack: 1.400 Jahre geballte Kampferfahrung.

Vetra Nyx: Die mütterliche Seele mit Beschaffungstalent.

Gil Brodie: Bordingenieur mit dem Hang, Kallo zu verärgern.

Der Pathfinder: Ihr. Wahlweise auch in Männlich erhältlich.

Jaal Ama Darav: Mitglied des Angara-Widerstands gegen die Kett.

Liam Kosta: Ehemaliger Polizist und der Idealist in der Truppe.

Dr. Lexi T'Perro: Bordärztin und Spezialistin für Alien-Anatomie.

Dr. Suvi Anwar: Die Wissenschaftsoffizierin mit dem niedlichen Akzent.

Peebee: Einzelgängerin mit einer Obsession für Alien-Ruinen

Kallo Jath: Der Pilot der Tempest bringt euch sicher ans Ziel.

Cora Harper: Pflichtbewusste Soldatin und eure Stellvertreterin.

Bild aus PS4-Version

Ebenen von Eos oder die Hügel von Kadara zu erkunden. Der Rover steuert sich dabei hervorragend. Zwei Fahrmodi sorgen für die richtige Traktion bei steilen Anstiegen sowie ausreichend Geschwindigkeit in der Ebene.

Dem kommt natürlich auch entgegen, dass die Welten diesmal, anders als noch im ersten *Mass Effect*, aufwendig von Hand erstellt wurden. So düsen wir über die eisigen Weiten eines komplett zugefrorenen Planeten oder weichen gefährlichen Sinklöchern auf einer Wüstenwelt aus. Besonders gut gefallen hat uns ein zerborstener Planet, auf dem niedrige Schwerkraft herrscht und keine Atmosphäre existiert. Der Nomad bewegt sich dort entsprechend nahezu lautlos und hat nach Sprüngen eine deutlich längere Schwebephase.

Überladen und doch leblos

Die Landschaften der Planeten sind aber nicht nur schick anzuschauen, sondern in der Regel auch lebensgefährlich. Überall lauern Umweltgefahren, die entweder nur lokal auftreten, wie das giftige Wasser auf Kadara, oder sich über den ganzen Planeten erstrecken, wie die erhöhte Strahlung auf Eos. Ihr solltet daher euer Lebenserhaltungssystem stets im Blick behalten, wenn ihr euch außerhalb sicherer Zonen aufhaltet. Zusätzlich gibt es auf jedem Planeten eine aggressive Tierwelt, die euch liebend gern als Mittagessen verspeisen würde. Leider lässt es das Spiel hier ein wenig an Vielfalt vermissen. Auf allen Planeten gibt es die gleichen oder zumindest ziemlich ähnliche Arten. Friedliche Fauna, die wie in *The Witcher 3* die Spielwelt belebt, sucht man leider vergebens.

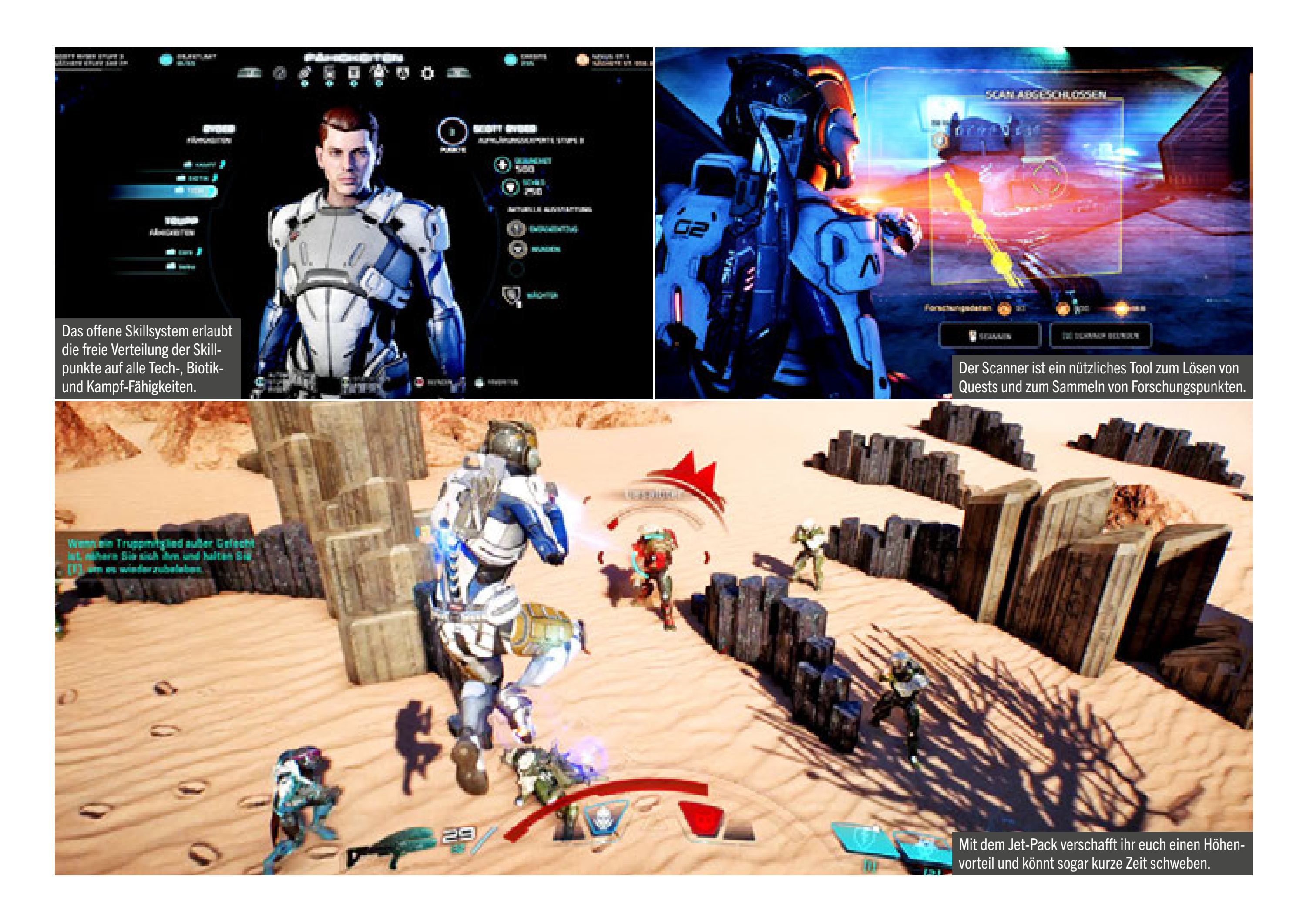
Mehr als genug gibt es dagegen an Aktivitäten auf der Karte. Neben den zahlreichen Quests gibt es Aufklärungsposten, Monolithen, Alien-Ruinen, feindliche Basen, Höhlen und andere Strukturen zu entdecken. Diese werden auch fein säuberlich alle auf der Karte dargestellt. Immerhin aber erst, nachdem man die entsprechenden Kartenbereiche erkundet hat. Zwar verzichten die Entwickler auf belanglose Sammelaufgaben wie die Splitter in *Dragon Age: Inquisition*, dafür schicken sie den Spieler mit ähnlich sinnlosen Fetch-Quests quer über die Karte. Am Ende verfällt man dann doch wieder dem üblichen Muster, bei dem man einfach eine Kartenmarkierung nach der anderen abarbeitet.

Quatschen bis zum Umfallen

In den verschiedenen Hubs geht es schon deutlich lebhafter zu. Zentrale Anlaufstelle ist die Raumstation Nexus, die eine ähnliche Funktion einnimmt wie die Citadel in der Tri-


Der Nomad macht als Erkundungsfahrzeug eine sehr gute Figur und lässt sich prima steuern.


Wie von *Mass Effect* gewohnt verbringt ihr viel Zeit mit den Gesprächen mit euren Kameraden.



Das offene Skillsystem erlaubt die freie Verteilung der Skillpunkte auf alle Tech-, Biotik- und Kampf-Fähigkeiten.

Der Scanner ist ein nützliches Tool zum Lösen von Quests und zum Sammeln von Forschungspunkten.

Mit dem Jet-Pack verschafft ihr euch einen Höhenvorteil und könnt sogar kurze Zeit schweben.

logie. Hier bekommt ihr es mit der politischen Führung der Andromeda Initiative und hoffnungsvollen Pionieren aus verschiedensten Spezies der Milchstraße zu tun. Mit unzähligen NPCs können Gespräche geführt werden, selbst wenn diese Personen gar nicht für irgendwelche Quests von Bedeutung sind. So könnt ihr zum Beispiel ein wenig über die verschiedenen Beweggründe erfahren, die diese Leute veranlasst haben, sich einer Reise ohne Wiederkehr anzuschließen. Allein auf der Nexus lassen sich so mehrere Spielstunden verbringen. Neben der Raumstation gibt es außerdem auch noch zwei größere Siedlungen auf Planeten, die als Hub dienen.

Eine besondere Stellung nimmt natürlich die Tempest ein, das Raumschiff eures Protagonisten und die Heimat eures kleinen Teams. Die Raumaufteilung zeugt von effizienter Nutzung des zur Verfügung stehenden Platzes und ist klar durchdacht. Jedes Crewmitglied hat seine persönliche Ecke auf dem Schiff, ist aber auch häufig an anderen Orten anzutreffen.

Allgemein haben die Entwickler zumindest ansatzweise versucht, die Hubs mit etwas mehr Leben zu füllen. NPCs gehen ihren Tätigkeiten nach und bewegen sich auch mal von der Stelle. Vieles wirkt dennoch weiterhin sehr statisch und aufgesetzt. Besonders wichtige NPCs für Quests sind häufig immer an der gleichen Stelle zu finden. Ein aktives Leben der NPCs wie zum Beispiel in den *Elder Scrolls*-Rollenspielen gibt es leider nicht.

Flink wie ein Wiesel

Nicht überall geht es jedoch so friedlich zu wie auf der Nexus. Während der Missionen und bei der Erkundung der Planeten müssen sich der Pathfinder und sein Team gegen aggressive Aliens, mysteriöse Roboter, Abtrünnige aus der Andromeda Initiative sowie die hungrige Tierwelt wehren. Dabei kommt das hervorragende Kampf-Gameplay zum Tragen, das einen der größten Fortschritte innerhalb der *Mass Effect*-Reihe darstellt. Im Kern handelt es sich noch immer um einen Deckungsshooter, der sich jetzt jedoch viel dynamischer spielt. Mit einem Jump-Jet genannten Jetpack auf dem Rücken vollführt der Held hohe und weite Sprünge. Für kurze Zeit kann er sogar über dem Schlachtfeld schweben. Aus brenzligen Situationen entkommt man nun mit dem sogenannten Dash, einer blitzschnellen Ausweichbewegung in die gewünschte Richtung. Beides sorgt für eine offensivere Spielweise als früher, wo man meist wie festgefroren nur hinter einer Deckung hockte. Das Deckungssystem funktioniert jetzt außerdem völlig automatisch, sobald sich der Protagonist einem entsprechenden Hindernis nähert. Wenig gelungen ist dabei allerdings die Kameraführung. Denn die Schulter muss umständlich vom Spieler per Tastendruck gewechselt werden.

Durch die Squad-Mitlgieder kommt tatsächlich das Gefühl auf, zu dritt zu kämpfen. Eure Teammitglieder richten auch in höheren Schwierigkeitsgraden spürbaren Schaden an. Allerdings ist die Befehlsgewalt über eure Kameraden nicht mehr so üppig wie früher. Bestimmte Gegner oder Positionen lassen sich zuweisen, das war es dann aber auch schon. Gezielter Einsatz von Fähigkeiten kann nicht mehr befohlen werden. Immerhin setzt das Team seine Fähigkeiten meist sehr geschickt ein und hält sich dabei auch nicht künstlich zurück.

Die KI der Gegner schwankt von taktisch herausfordernd bis zu nicht existent. Meistens funktioniert die KI, wie sie soll. Dann versuchen euch die Gegner einzukreisen und nutzen die Vertikalität voll aus, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Hin und wieder hat die KI aber auch totale Aussetzer. So konnten wir mehrmals komplette Gegnergruppen einfach wegsnipern, ohne dass diese auch nur ansatzweise auf den Angriff reagiert hätten.

Skill-Freiheit

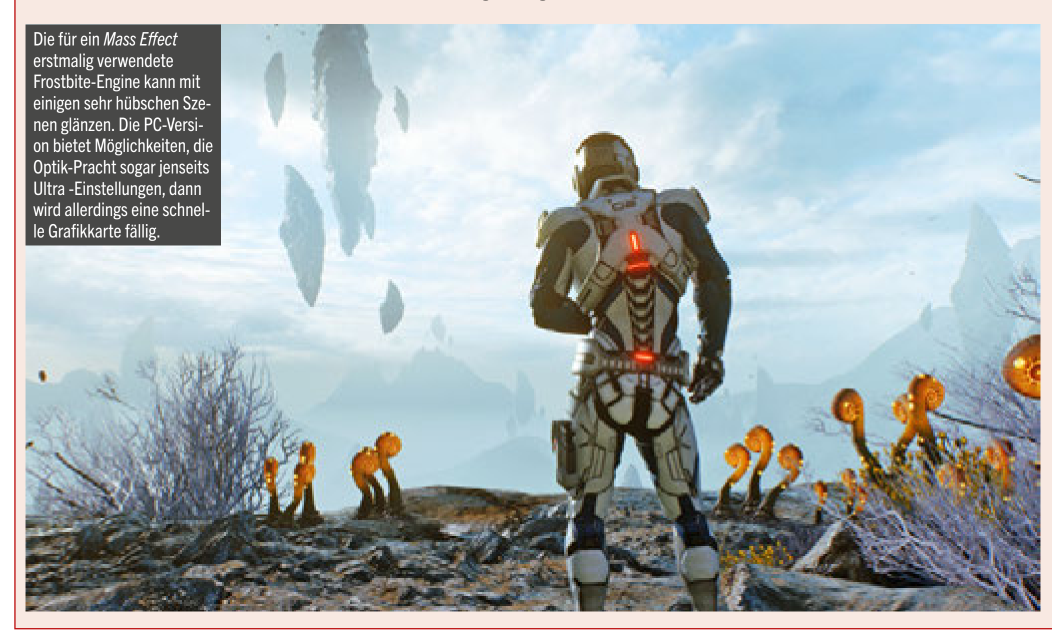
Neben dem dynamischeren Ablauf der Kämpfe hat uns auch die Abschaffung der starren Klassengrenzen sehr gefallen. Zu Beginn des Spiels wird lediglich eine von sechs Ausbildungen für die Startfähigkeit des Protagonisten ausgewählt. Die benötigten Erfahrungspunkte für Levelaufstiege sammelt ihr vor allem durch Kämpfe und abgeschlossene Quests sowie einige Nebentätigkeiten wie die Erkundung von Planeten auf der Galaxiekarte. Mit jeder Charakterstufe verdient ihr Skillpunkte, die ihr völlig frei in die drei Bäume für Kampf-, Biotik- und Technik-Fähigkeiten investiert. Jeder Skill lässt sich zudem in sechs Stufen ausbauen, bei denen die letzten drei Stufen wie in *Mass Effect 3* noch einmal unterschiedliche Entwicklungsmöglichkeiten bieten.

Die Menge der in die einzelnen Bäume investierten Skillpunkte bestimmt, welche Profile ihr freischaltet. Diese entsprechen den

TECHNIK-CHECK

Nicht nur beim Szenario macht *Mass Effect: Andromeda* einen großen Sprung. Statt Unreal- steckt nun Frostbite-Technik unter der Haube.

Mass Effect: Andromeda ist ein sehr hübsches Spiel geworden, daran gibt es kaum Zweifel. Insbesondere die PC-Version protzt mit sehr aufwendigen Effekten, einer hohen Weitsicht, vielen Details, schicken Texturen und einer ansehnlichen volumetrischen sowie globalen Beleuchtung. Dafür sorgen technisch hochwertige, schicke Effekte, etwa die sehr imposanten, sauber gefilterten Reflexionen, eine tollen Tiefenschärfe samt Bokeh-Effekten, die in den Zwischensequenzen für Kino-Flair sorgt, sowie eine effizienten temporalen Kantenglättung. Die Detailstufe „Ultra“ ist dabei noch nicht einmal das Maximum; Beleuchtung, Effekte sowie die Umgebungsverdeckung können noch über diese Stufe hinaus erhöht werden. Diese hohe Effektdichte und die aufwendigen Beleuchtungs- sowie Verschattungseffekte sorgen für eine sehr hohe Grafiklast, insbesondere bei maximierten Einstellungen. Aktuelle Mittelklasse-Grafikkarten wie GTX 1060 oder RX 480 erzielen in Full HD mit maximalen Details Bildraten um 45 Fps, mit denen man durchaus ordentlich spielen kann. Ähnliches gilt für die alternde ehemalige Oberklasse in Form von GTX 970 oder R9 290. Vier Gigabyte Grafikspeicher reichen bis einschließlich WQHD. Mit maximalen Details sind 2.560 × 1.440 Pixel ab einer GTX 1070 gut spielbar. Mit einer älteren (Mittelklasse-)GPU wie einer GTX 960, GTX 770 oder R9 280X solltet ihr für Full HD eher hohe Details ins Auge fassen, dann läuft das Sci-Fi-Abenteuer auch auf älterer Hardware flüssig. Allerdings gilt hier wie in allen anderen Fällen: Die Zwischensequenzen sind teils außerordentlich anspruchsvoll und drücken die Bildraten hin und wieder auch mal deutlich nach unten – wie gut, dass hier hohe Bildraten nicht zwangsweise nötig sind. Laufen die Cutscenes auf eurem Rechner deutlich zu langsam, reduziert zuerst einmal die Effektqualität, die Tiefenschärfe ist sehr aufwendig zu berechnen. Die CPU steht eher im Hintergrund, ein halbwegs aktueller Vierkern-Prozessor mit rund 3,5 GHz sollte es bestenfalls aber schon sein. Dazu habt ihr im günstigsten Fall 16 Gigabyte RAM und die Installation auf einer SSD.


Die für ein *Mass Effect* erstmalig verwendete Frostbite-Engine kann mit einigen sehr hübschen Szenen glänzen. Die PC-Version bietet Möglichkeiten, die Optik-Pracht sogar jenseits Ultra -Einstellungen, dann wird allerdings eine schnelle Grafikkarte fällig.

bekannten Klassen aus den Vorgängern und bieten zusätzliche passive Boni. Vorgefertigte Skillungen verbergen sich dahinter allerdings nicht. Eure Begleiter haben jeweils festgelegte Sets aus Fähigkeiten, die dem Hintergrund des Charakters entsprechen. So hat Cora zum Beispiel den passiven Skill „Asari-Kommando“, weil sie vor ihrer Zeit in der Andromeda Initiative mehrere Jahre in einer solchen Asari-Elitetruppe gedient hat.

Zusätzlich zu diesen Kampffähigkeiten gibt es in *Mass Effect: Andromeda* spezielle Andromeda-Perks. Diese werden durch den Nexus-Level verdient, den man wiederum durch seine Taten auf den verschiedenen Planeten steigert. Für jede Aktion oder Quest, die die Lebensfähigkeit auf einer der Welten von Andromeda steigert, bekommt ihr Punkte für den Nexus-Level. Nach jedem Aufstieg könnt ihr eine neue Gruppe von Personen aus der Cryostase auftauen. Dabei verdient ihr euch Vorteile wie kostenlose Rohstofflieferungen, Kampfboni oder Rabatte bei Händlern.

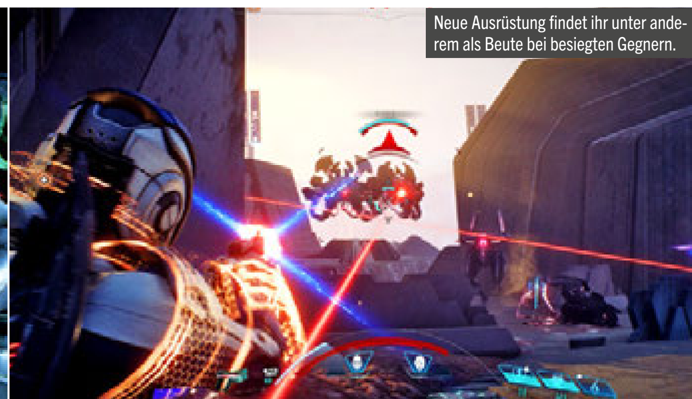
Sammler und Schrauber

Eine ähnliche Freiheit wie beim Skillsystem gibt es auch bei der Ausrüstung. Bis zu vier Waffenslots können mit einer beliebigen Kombination aus Pistolen, Sturm- und Scharfschützengewehren sowie Schrotflinten belegt werden. Dabei sollte man lediglich auf das Gewicht achten. Je mehr ihr mit euch rumschleppt, umso größer ist der Malus auf der Regenerationszeit eurer Fähigkeiten. Die Auswahl an Waffen ist groß und unterscheidet sich nicht nur durch verschiedene Schadenswerte. Während die bekannten Modelle aus der Milchstraße auf klassische Munition setzen, verschießen Remnant-Waffen reine Energie. Bei ihnen muss daher stattdessen auf die Überhitzung geachtet werden.

Ähnlich viel Auswahl gibt es auch bei den Rüstungen. Dabei können Brustplatte, Helm, Arme und Beine auch aus unterschiedlichen Sets beliebig kombiniert werden. Eine Möglichkeit, um euch mit neuer Ausrüstung zu versorgen, ist das umfangreiche Handwerkssystem. Durch das Scannen von fremder Technologie und anderen relevanten Objekten in der Spielwelt werden Forschungspunkte gesammelt. Diese werden in Blaupausen investiert, die sich in bis zu zehn Stufen verbessern lassen. Aus diesen Vorlagen werden dann mithilfe gesammelter Ressourcen die verschiedensten Gegenstände hergestellt.

Das Handwerk ist völlig optional. Wer sich nicht damit beschäftigen möchte, findet auch genügend gute Ausrüstung als Loot bei Feinden und in Kisten sowie bei


Die vier Tonarten in den Dialogen bieten kaum Spielraum zur Charakterentwicklung.


Neue Ausrüstung findet ihr unter anderem als Beute bei besiegten Gegnern.



Aus den Fenstern der Tempest hat man oft einen spektakulären Ausblick in den Weltraum.

Wissenschaftsoffizierin Suvi bezaubert in der englischen Fassung mit einem niedlichen Akzent. In der deutschen Version geht das leider verloren. (Bild aus PS4-Version)

In starken Charaktermomenten wie dem ersten Auftritt von Drack kommt das richtige *Mass Effect*-Gefühl auf. An vielen anderen Stellen fehlt es aber auch.

Händlern. Wer sich allerdings intensiv mit dem System befasst, die nötigen Rohstoffe und Blaupausen beschafft, kann vor allem durch die verschiedenen Augmentationen individuellere Gegenstände erschaffen. Nur als Beute bekommt man Mods, mit denen sich vor allem Waffen noch weiter anpassen lassen. Für kurzfristige Effekte sorgen verschiedene Verbrauchsgegenstände wie andere Munitionsarten oder Schildbooster. In der Handhabung sind diese allerdings nicht so intuitiv wie die alten dauerhaften Munitionsfähigkeiten.

Akzentfreies Sprechen

In einem Spiel, in dem Dialoge und Zwischensequenzen einen wichtigen Teil des Gesamterlebnisses ausmachen, ist die Auswahl der geeigneten Sprecher besonders wichtig. Bei *Mass Effect: Andromeda* haben sich die Macher spürbar sehr viel Mühe gegeben. Besonders die schön gemachten Hintergrund-Unterhaltungen tragen hier sehr viel zur Atmosphäre bei. Das Gleiche gilt für den Umgang mit den Namen der Protagonisten. Wenn man sich für die Standard-Namen Scott und Sara entscheidet, wird im Spiel auch ausgiebig davon Gebrauch gemacht. Familienmitglieder und nahestehende Personen sprechen euch mit Vornamen an und auch der Held selbst stellt sich hin und wieder mit seinem vollen Namen vor. Das wirkt deutlich realistischer, als wenn der Vater sein Kind beim Nachnamen anspricht.

Auch viele direkte Dialogpartner können durchaus überzeugen. In einigen Fällen ist die Auswahl der Sprecher aber auch misslungen. So wirken einige von ihnen unpassend oder lassen persönliche Nuancen in der Stimme vermissen. Besonders auffällig ist das bei Figuren, die im englischen Original mit Akzent sprechen. Bestes Beispiel dafür ist die Wissenschaftsoffizierin Suvi. Im Englischen hat sie einen absolut hinreißenden Akzent, der Teil ihrer Persönlichkeit ist. In der deutschen Fassung geht das leider völlig verloren. Wer die sprachlichen Fähigkeiten mitbringt, für den ist die englische Sprachausgabe daher eine durchaus überlegenswerte Alternative. Und bei Bedarf können zusätzlich deutsche Bildschirmtexte aktiviert werden.

Nutzerfreundlichkeit mangelhaft

Bei Technik und Grafikoptionen lässt sich das Spiel nicht lumpen. (siehe Technik-Kasten auf Seite 50) Völlig fehlerfrei ist das Spiel aber nicht. So ist es uns mehrmals passiert, dass bei Charakteren die Animationen eingefroren sind. Auch Abstürze mussten wir gelegentlich beobachten. Die Steuerung mit Maus und Tastatur lässt sich zwar frei belegen, hat aber ein paar Tücken. So ist es eher nervig, dass der Wechsel der Schulter nur auf Tastendruck funktioniert. Die Bedienung des Nomad empfanden wir mit Gamepad etwas angenehmer. Der Wechsel zwischen beiden Eingabemethoden ist übrigens fließend möglich. Nicht wirklich komfortabel fallen auch die Menüs aus. Besonders das Quest-Journal oder das Handwerksmenü nerven mit verschachtelten Ordnern und langen Listen, die es erschweren, den Überblick zu behalten. Maus-Over-Tooltips für zusätzliche Informationen fehlen. Statt des oft wenig hilfreichen Kompasses hätten wir uns lieber eine richtige Minimap gewünscht.

Der Neuanfang für die *Mass Effect*-Reihe ist ein sehr holpriger. Fast schon als wollten die Entwickler eine Reminiszenz an den schwierigen Start der Völker aus der Milchstraße in der Andromeda-Galaxie erschaffen. Herausgekommen ist aber ein gutes Beispiel dafür, dass „mehr und größer“ eben nicht immer besser ist. ❑

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes



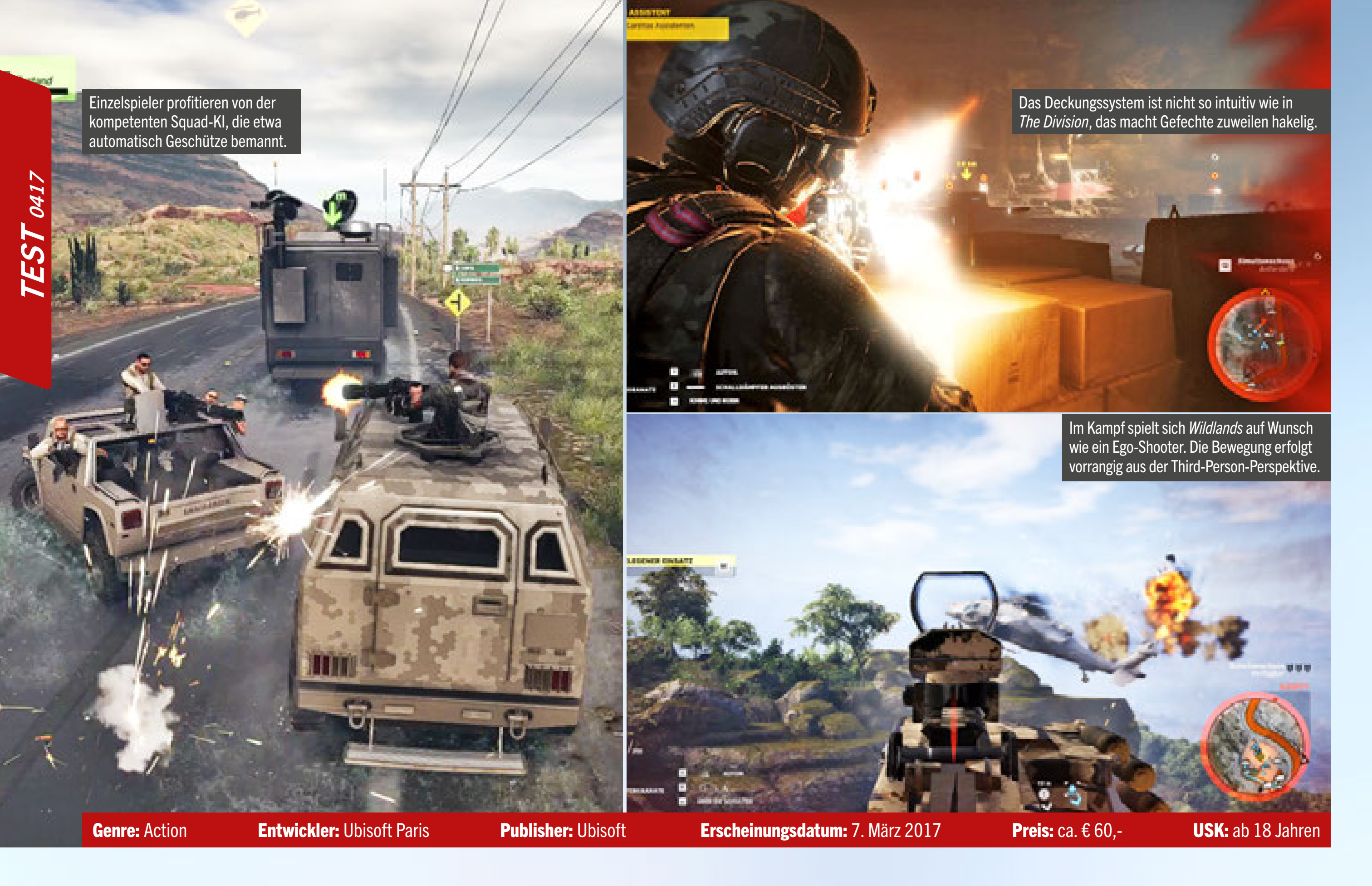
„Enttäuschung vermischt mit einigen tollen Momenten.“

Es fällt mir unheimlich schwer, meine persönliche Haltung zum Spielerlebnis von *Mass Effect: Andromeda* zu finden. Als großer Fan, der die Trilogie mehrere Male komplett durchgespielt hat, will ich auch den neuesten Teil der Reihe in mein Herz schließen. Doch das Spiel macht mir das nicht wirklich leicht. Das liegt nicht einmal daran, dass nicht mehr Commander Shepard und der Kampf gegen die Reaper im Mittelpunkt stehen. Ich habe mich auch bereits bestens mit den Ryders und ihrer unglaublich schwierigen Mission in der Andromeda-Galaxie angefreundet. Doch die Umsetzung bereitet mir dann doch irgendwie Bauchschmerzen. Ich werde das Gefühl nicht los, dass die Entwickler bei ihrem Bestreben, die Entdeckung neuer Welten zum Hauptthema zu machen, etwas zu viel wollten und dabei wichtige Dinge wie die Hauptgeschichte aus den Augen verloren haben. Für unzählige Stunden verliere ich mich auf den gewaltigen Planeten bei der Erledigung noch so unwichtiger Aufgaben und verliere das eigentliche Ziel dabei völlig aus den Augen. Und das sage ich als einer, der *Dragon Age: Inquisition* immer vehement verteidigt hat. Hinzu kommt, dass der Hauptplot leider auch sonst nicht wirklich vom Hocker haut. Schade fand ich da vor allem, wie viele angefange Stränge überhaupt nicht zu Ende erzählt werden. An anderen Stellen hat mir *Mass Effect: Andromeda* aber auch sehr gut gefallen. Ich liebe die neuen Charaktere und zwar nicht nur die neuen Begleiter, auch der Rest meiner Tempest-Crew ist großartig. Lexi und Suvi sind sowieso die besten. Ich mag die persönlichen Quests der Gefährten und die Geschichte rund um die Geheimnisse der Familie Ryder. Nach anfänglicher Eingewöhnungszeit gefällt mir auch das neue Kampfsystem richtig gut. Enttäuscht bin ich am Ende aber dennoch, weil sich meine Zweifel bezüglich der großen Spielwelten und der Story nicht wie gehofft als unbegründet herausgestellt haben.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolle Charaktere mit eigenen Storys
- ➕ Freies Skillsystem
- ➕ Dynamische Kämpfe
- ➕ Umfangreiches Itemsystem
- ➕ Optionaler Multiplayer
- ➕ Abwechslungsreiche Planeten …
- ➖ … die aber zu leblos sind
- ➖ Lahme Hauptstory
- ➖ Roter Faden geht ständig verloren
- ➖ Viele sinnlose Nebenquests
- ➖ Viele offene Fragen am Ende
- ➖ Menüs und Interface zu umständlich





Einzelspieler profitieren von der kompetenten Squad-KI, die etwa automatisch Geschütze bemannt.

Das Deckungssystem ist nicht so intuitiv wie in *The Division*, das macht Gefechte zuweilen hakelig.

Im Kampf spielt sich *Wildlands* auf Wunsch wie ein Ego-Shooter. Die Bewegung erfolgt vorrangig aus der Third-Person-Perspektive.

Genre: Action **Entwickler:** Ubisoft Paris **Publisher:** Ubisoft **Erscheinungsdatum:** 7. März 2017 **Preis:** ca. € 60,- **USK:** ab 18 Jahren

Ghost Recon Wildlands

Von: Peter Bathge

Die Beta-Vorzeichen standen schlecht, das Ergebnis stimmt versöhnlich: Ubisoft bringt die Augen von Koop-Fans zum Leuchten.

Der erfolgreichste Verkaufsstart eines Videospiels im noch jungen Jahr 2017 war Ubisoft sicher, doch die Franzosen kassierten für ihr neues *Ghost Recon* auch viel Spott und Häme. Grund war der Zustand der beiden Betas vor Release. Gute Nachrichten: Von den zahlreichen Glitches der Testphase sind nur sehr wenige Bugs in die Verkaufsfassung durchgeruscht. Der Pariser Entwickler steuerte zudem schnell mit ersten Patches gegen, bei Redaktionsschluss war Update 1.1.5 verfügbar.

Richtig groß und richtig schön

Ubisoft hat eine Spielwelt kreiert, in der man sich problemlos verlieren kann: *Wildlands* stellt das südamerikanische Bolivien als großen Spielplatz ohne Ladezeiten dar. Die zurückgelegten Distanzen im Spiel sind gigantisch, die Ausmaße der Karte enorm. 21 Regionen sorgen für viel Abwechslung: Von dichten Dschungeln und riesigen Salzseen über Serpentinenstraßen, die sich an hoch aufragenden Bergen mit verschneiten Gipfeln hinaufschlängeln, bis hin zu geschäftigen Militärbasen und Dörfern voll ärmlicher Wellblechhütten wird einiges geboten. Aus Third-Person-Perspektive und Ego-Ansicht schaltet ihr Gangster aus, das ist dank Schleichfokus, vieler Gadgets und großer spielerischer Freiheit enorm unterhaltsam. Dennoch gibt's Anlass zur Kritik, etwa beim Fahrgefühl: Die Autos in *Wildlands* steuern sich schwammig, Feintuning in den Einstellungen hilft. Man muss sich eben nur zu helfen wissen und darf nicht den Status quo akzeptieren, erst dann entfaltet das neue *Ghost Recon* sein ganzes Potenzial. ❑

TEST MAL ANDERS

Wie aktuell bleiben, wenn das Heft Wochen nach der Veröffentlichung eines Spiels erscheint?

Wenn diese Ausgabe der PC Games am Kiosk liegt, ist die Release-Aufregung um *Wildlands* schon längst verflogen. Also haben wir uns für diesen Test etwas Besonderes ausgedacht: Das reguläre, kontrovers diskutierte Review mit einem vollumfänglichen Blick auf alle Spielmechaniken findet ihr wie immer auf PCGames.de zum Nachlesen. Auf den folgenden Seiten werfen wir dagegen einen genaueren Blick auf drei große Themenkomplexe, die – so glauben wir – auch im Rückblick interessant sind.

Das virtuelle Bolivien sieht prächtig aus, die Darstellung braucht aber auch viel Leistung (siehe PC-Tuning ab Seite 54).

Ubisofts Story-Kehrtwende

Keine simple Mangelerscheinung, sondern Teils des Systems: Ubisoft setzt auch bei *Ghost Recon Wildlands* voll auf Online-Komponente und Gameplay; die erzählte Geschichte spielt in allen AAA-Titeln des Publishers nur noch eine Nebenrolle. Das merkt man leider.

CHARAKTERLOS
Es spricht Bände (und zwar nicht nur über unser Gedächtnis!), dass wir uns beim besten Willen nicht an den Namen dieser CIA-Agentin erinnern können, die im Zentrum der *Wildlands*-Story steht.

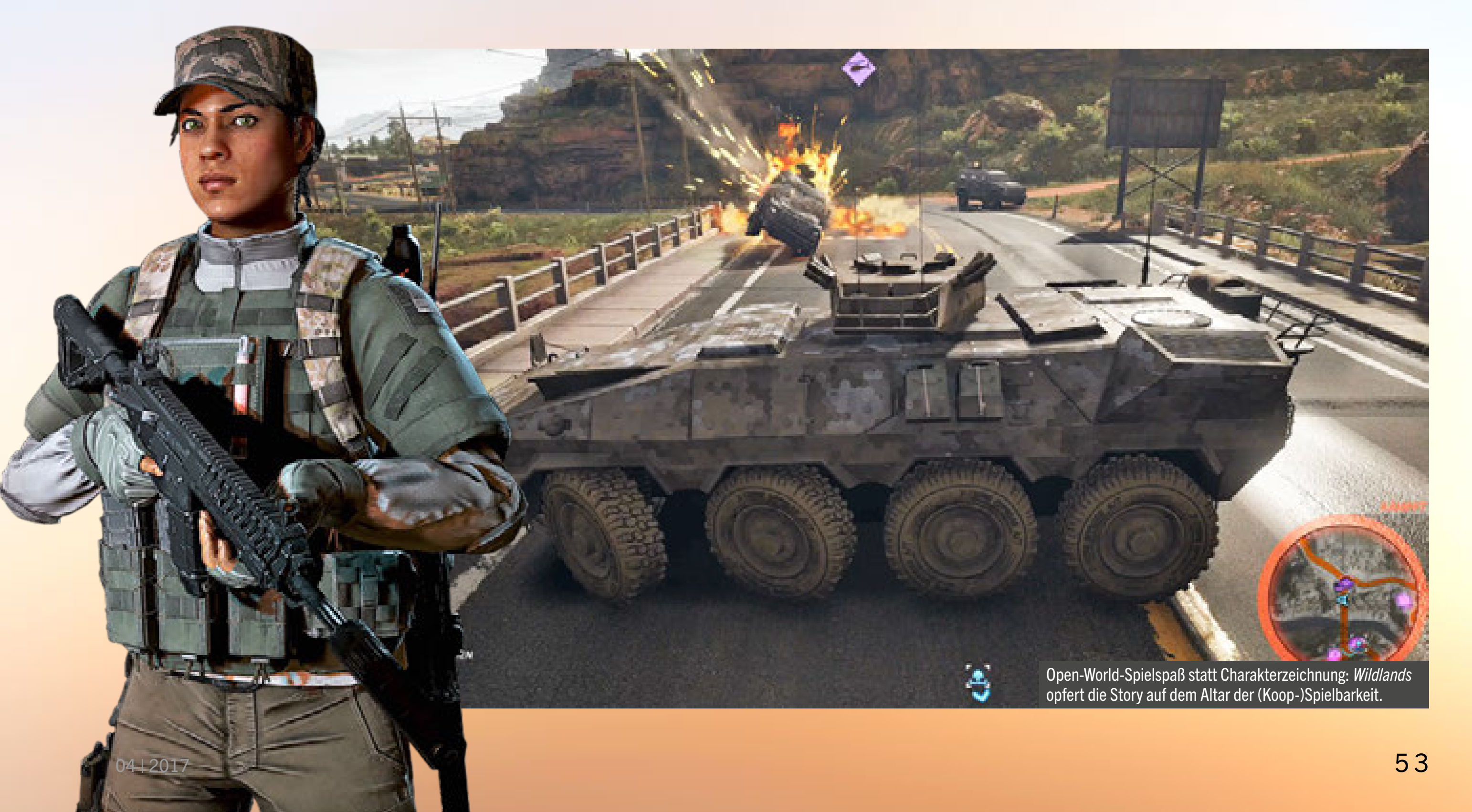
Assassin's Creed machte 2007 neugierig. Verschwurbelte Science-Fiction mit uralten Alien-Völkern, Jahrhundertealte Konflikte zwischen Geheimbünden aus Templern und Assassinen, der Animus als Portal in die Erinnerungs-DNA verstorbener Vorfahren – nicht umsonst bildete sich ein harter Fan-Kern um die Serie, es wurde fleißig diskutiert und analyisiert. Doch über die Jahre verschoben sich die Prioritäten von Publisher-Riese Ubisoft. Mit *The Division* war 2016 der schleichende Wandel endgültig vollzogen: Die Hintergrundgeschichten seiner Videospiele stehen für das französische Unternehmen längst nicht mehr im Fokus. *Ghost Recon Wildlands* ist nur das jüngste Beispiel dafür. Wer einprägsame Charaktere, interessante Wendungen oder große Emotionen sucht, sollte sich anderswo umschauen. Als Teil einer Spezialeinheit der US-Drogenbehörde DEA habt ihr einen klar definierten Auftrag: Ihr sollt El Sueño töten, Anführer des mächtigen bolivianischen Drogenkartells. Die Geschichte geht dabei nicht über diese grundsätzliche Prämisse hinaus. Zwischensequenzen sind rar und finden fast ausschließlich in schlecht ausgeleuchteten Verhörzimmern oder bei Nacht statt – so kommt natürlich keine spannende Inszenierung zustande! Wie schon bei *The Division* lagert Ubisoft viele Details zu den Hintergründen (darunter auch einige sehr faszinierende Informationen über das reale Bolivien wie Yungas Road, die gefährlichste Straße der Welt) in Texte sowie Logbuch-Einträge aus. Und in optionale Videos, die man sich im Menü anschauen kann, aber nicht muss. Das hilft im Koop-Modus, den Spielfluss aufrechtzuerhalten. Im Umkehrschluss wirkt die Geschichte im Solomodus aber beliebig, es fehlt an klaren Motiven und plakativen Themen. Ja selbst ein simpler Spannungsbogen will nicht so recht aufkommen. Das liegt vor allem an der übergeordneten Struktur der mehr als 100 Story-Aufträge.

> Die Geschichte ist nur Mittel zum Zweck, dem Spiel fehlt eine eigene Identität.

Denn El Sueño, der „Boss aller Bosse“, steht nicht einfach in der Landschaft herum und wartet darauf, dass ihr ihm das Licht ausknipst. Um die letzte Mission mit El Sueño freizuschalten, müsst ihr erst einmal bis zu 17 sogenannte Buchóns ausschalten oder festnehmen. Wurden alle dieser Unterbosse aus einem der Bereiche Produktion, Schmuggel, Einfluss und Sicherheit erledigt, könnt ihr den Anführer des jeweiligen Segments stellen – und erst wenn ihr zwei (50%-Ende) oder alle vier (100%) dieser „Abteilungsleiter“ aus dem Weg geräumt habt, bekommt ihr El Sueño ins Visier. Je nach Fortschrittsbalken seht ihr eine von zwei Endsequenzen, in denen wird dann gar mehr Story transportiert als in den 20 bis 50 Spielstunden zuvor zusammen. Richtig gut wird die Handlung dadurch aber auch nicht.

Einzig die Buchóns und ihre Chefs bleiben einem aufgrund ihrer schillernden Persönlichkeiten einigermaßen in Erinnerung, geben aber genauso schnell den Löffel ab wie normale KI-Widersacher. Euer Held und seine drei Team-Kameraden beschränken sich darauf, das Geschehen zu kommentieren und dabei einige sehr unpassende und zum Scheitern verurteilte Versuche zu unternehmen, die Drogen-Thematik mit Humor aufzulockern.

Das ärgert Story-Gourmets, ergibt aus Ubisofts Perspektive aber Sinn: *Wildlands* soll den Spieler möglichst wenig einschränken. Im Koop sollen nicht ständig Zwischensequenzen den Spielfluss unterbrechen, im Einzelspielermodus das freie Herumdüsen in Bolivien und das Verschrotten gegnerischer Basen im Vordergrund stehen. Da bleibt kein Platz für ein enges Story-Korsett. ❑



Open-World-Spielspaß statt Charakterzeichnung: *Wildlands* opfert die Story auf dem Altar der (Koop-)Spielbarkeit.

Rohstoff „Collectible"

Auch Kritiker der Open-World-Seuche müssen neidlos anerkennen: *Ghost Recon Wildlands* stellt Ubisofts bislang besten Versuch dar, seine herkömmliche „Räum die Karte leer"-Formel zu veredeln und bekannte Nerv-Faktoren zu eliminieren.

Die beste Nachricht vorweg: In *Ghost Recon Wildlands* besteigt ihr keine Türme, um die Map aufzudecken. Es gibt kein Hacking-Minispiel, keine unpassenden Wettrennen. Ihr müsst keine Tiere häuten, um aus dem Fell einiger vom Aussterben bedrohter Tiger eine größere Brieftasche für eure verdienten Ingame-Credits zu schneidern. Kurz gesagt: *Wildlands* räumt mit vielen Open-World-Klischees bisheriger Ubisoft-Produktionen auf.

Hauptreiz ist dennoch ganz klar die Erkundung und Befriedung der Spielwelt: Man versucht, die enorm große Karte nach und nach von Icons zu säubern, die auf Hauptmissionen, interessante Sammelgegenstände und Nebenaktivitäten hinweisen. Neue Symbole schaltet ihr frei, indem ihr (ebenfalls auf der Map markierte) Informanten ausquetscht, manchmal mit vorgehaltener Waffe. Oder eure Spielfigur fotografiert geheime Dokumente und bringt so die Positionen von Nachschubkisten und Aufträgen für die Rebellen in Erfahrung (siehe Bilder rechts). Das funktioniert wunderbar nebenbei, ist jeweils in wenigen Augenblicken erledigt und bietet gerade genug Abwechslung, um auch nach mehreren Spielstunden nicht langweilig zu werden.

In *Ghost Recon Wildlands* sammelt euer zu Beginn ersteller und in der Optik anpassbarer Charakter Erfahrungspunkte und steigt im Level auf. Das bringt euch aber erst einmal nichts, denn für die 50 Skills in den fünf Kategorien Waffe, Drohne, Objekt, Körper und Trupp braucht ihr auch Rohstoffe. Davon gibt es vier Stück: Öl, Medizin, Radartechnik und Nahrung. Zusätzlich werden Fertigkeitenpunkte benötigt. Diese gibt's als Belohnung für Stufenaufstiege und abgeschlossene Missionen – sie liegen aber auch in Form von Kartellorden in der Spielwelt herum und warten darauf, eingesammelt zu werden. Das sorgt für einen deftigen Motivationsschub, so viele Orte wie möglich zu erkunden, um den eigenen Charakter immer weiter auszubauen – bis Level 30 geht das Stufenlimit. Zwar sind nicht alle Talente gleich nützlich (Warum Blendgranaten und Signalpistole freischalten, wenn ein Granatwerfer so viel effektiver ist?), dennoch hat Entwickler Ubisoft Paris mit diesen RPG-Elementen einen Volltreffer gelandet. Alle Sammelgegenstände passen zum Szenario, so gibt es etwa 80 Waffen plus viele Zubehörteile, die in Kisten überall in Bolivien schlummern. Der Jäger-und-Sammler-Trieb wird bestens gefördert und hält einen mit regelmäßigen Belohnungen eine ganze Weile bei der Stange.

Dennoch hätten wir uns auf Dauer einen Tick mehr Abwechslung gewünscht: Entweder stehlen wir für die Rebellen Flugzeuge und Helikopter oder greifen Konvois an, ab und zu dürfen wir auch noch einen Sicario einschüchtern, einen Bunker voller Gegner stürmen sowie auf hohen Bergen abgeworfene und schwer zu erreichende Güter bergen – das war's im Großen und Ganzen. Wobei, da gibt es ja noch die Verteidigungsmissionen, den vielleicht nervigsten Quest-Typ. Dabei startet ihr einen Funksender der Rebellen und müsst diesen anschließend zwei Minuten lang gegen anrückende Gegnerhorden verteidigen – ohne den ansonsten bestehenden Vorteil, dass die Feinde eure Position nicht kennen. Das ist anfangs frustrierend schwer, weil euer Charakter nur ganz wenige Treffer aushält – der Schwierigkeitsgrad ist überraschend hoch und zwar bereits auf Normal, der zweiten von insgesamt vier jederzeit wechselbaren Härte-Stufen. Später, mit den richtigen Upgrades, gerät die Verteidigung dagegen zu simpel. ❑

UI, EINE KISTE!
Anfangs markiert ihr überall herumstehende Fässer und Kisten, um euch eine kleine Menge Rohstoffe zu sichern. Später sichern euch die Nebenmissionen auf einen Schlag mehrere tausend Einheiten einer Ressource.



SPIONAGE IM TOM-CLANCY-STIL
Beim Abfotografieren geheimer Dokumente habt ihr die Wahl, welche Positionen in einem Sektor ihr als Erstes aufdecken wollt. Das blaue Icon markiert die Kartell-Orden, die euch beim Aufsammeln einen Fertigkeitspunkt gewähren.

AUCH REVOLUZZER BRAUCHEN HILFE
Für die Rebellen stehlt ihr unter anderem Hubschrauber und liefert sie an Flugfeldern ab. Dadurch schaltet ihr Unterstützungsaktionen wie Mörserfeuer oder den Fahrzeugabwurf frei.

STOPPT DIESES FAHRZEUG!
Am meisten Spaß macht der Angriff auf Konvois, die mit schwer bewaffneter Eskorte über die Straßen tuckern. Wir empfehlen Minen oder C4-Sprengstoff, um eine Falle zu stellen.

Totschlagargument Koop?

***Ghost Recon Wildlands* ist vornehmlich ein Koop-Spiel. Wer kann, sollte das Kartell unbedingt mit bis zu drei Freunden samt Mikrofon und zurechtgelegter Gruppentaktik ins Kreuzfeuer nehmen. Aber wie viel Spaß haben Solo-Spieler?**

Mit guten Freunden macht selbst so manches Videospiel noch Spaß, das ansonsten der größte Rotz ist. Da macht man sich im Team-Chat über Glitches in Early-Access-Titeln lustig oder unterhält sich beim inhaltsleeren Item-Grinding in *The Division* über die Ereignisse des Tages. Auch *Ghost Recon Wildlands* profitiert im Koop-Modus von diesem „Mannschafts-Bonus" – allerdings hatten wir im Test auch offline im Singleplayer-Modus viel Spaß daran, die herrlich gestaltete Spielwelt Bolivien zu erkunden. Das liegt auch an der kompetenten Partner-KI, die eure Spielfigur zuverlässig wiederbelebt und im Gegenzug nur wenig Mikromanagement erfordert. Theoretisch dirigiert ihr euren Trupp mit einer Reihe einfacher Kommandos. In der Praxis sind die Jungs aber intelligent genug, um selbstständig zu agieren. Allerdings erkauft sich Ubisoft Paris dieses unkomplizierte Vergnügen mit einigen Abkürzungen bei Spieldesign und Technik.

So teleportieren sich die KI-Kameraden etwa ruck, zuck ins eigene Fahrzeug, wenn wir sie zurücklassen – gewöhnungsbedürftig. Und wenn wir Nachtsicht- oder Wärmebildkamera einschalten, zieht sich unser Soldat noch nicht einmal die Sam-Fisher-Gedächtnisbrille ins Gesicht, eine entsprechende Animation fehlt einfach. Noch schräger: Auf Knopfdruck dürfen wir bei den Rebellen ein Fahrzeug anfordern, das ist eine der mit einem Cooldown versehenen Erleichterungen, welche die Freiheitskämpfer unserem DEA-Trupp gewähren. Doch einmal ausgewählt, materialisiert das Fahrzeug einfach in Sekundenschnelle irgendwo in der Nähe unseres Trupps – kein Flugzeug, das es abwirft, keine besondere Animation, einfach ein schnöder, liebloser, die Atmosphäre drückender Spawn.

Und nicht nur das: Oftmals taucht das Vehikel dann auch noch an der denkbar ungünstigsten Stelle auf, etwa hinter einem Zaun oder auf einem steilen Hang, von wo aus es den Berg hinunterrutscht. Einmal wurde unser Avatar sogar von einem angeforderten Helikopter zerquetscht – das Fluggerät materialisierte genau über seinem Kopf. Ein anderes Mal erfolgte der Spawn direkt zwischen zwei Bäumen – kaum starteten wir den Heli, wurde der Rotor beim Kontakt mit den Stämmen zerfetzt; das Vehikel war unbrauchbar. Unverständlich, warum Ubisoft Paris hier nicht zumindest eine Möglichkeit eingebaut hat, den Standort des Abwurfs vorzugeben – bei anderen Rebellen-Boni wie dem Mörserfeuer geht's doch auch!

Solche und andere Vereinfachungen wirken im ersten Moment irritierend, in der Praxis hat man sich aber schnell daran gewöhnt. Unter anderem deshalb, weil *Wildlands* bei Atmosphäre und Authenzität groß aufspielt – egal ob ihr alleine unterwegs seid oder im Koop-Modus. Auch wenn das Spiel letztlich weit von einer Simulation wie *Arma 3* entfernt ist: Im Test fühlten wir uns dank des Militärszenarios des Öfteren wie ein echter Black-Ops-Agent hinter feindlichen Linien; wie wir eine Mission angingen, blieb uns überlassen. Aufklärung per Drohne und Attacke aufs Haupttor der gegnerischen Basis? Oder lieber nachts durch den Verteidigungsgürtel robben, mit der schallgedämpften Pistole Wachen umnieten und den Strom abschalten? Diese Freiheit und das damit einhergehende Potenzial für chaotische Situationen und überraschende Kampfverläufe bescherten uns viele einzigartige Momente. Etwa in dieser einen wilden Nacht: Am Horizont zuckten sporadisch Blitze, als wir auf dem Weg zu unserem Ziel per Helikopter im Tiefflug über stürmische See flogen, um der Zielerfassung feindlicher Raketenstellungen zu entgehen. Und wie großartig war das Gefühl, als wir einen Base Jump von einem Staudamm machten und unmittelbar vor dem Aufprall den Fallschirm zogen! Oder als wir ein Gefängnis vom Rand einer Klippe aus infiltrierten. Mit Synchronschüssen schalteten wir eine ganze Gruppe von Wachen aus – komplett lautlos. Unbemerkt kletterten wir den Felshang hinab, um einen Informanten aus seiner Zelle zu befreien. Doch dann schlenderte ein weiterer Gegner um die Ecke und wir hielten vor Spannung die Luft an …

Selber Lust bekommen? Dann Achtung: Zum Spielen benötigt ihr ein Uplay-Konto. ❑



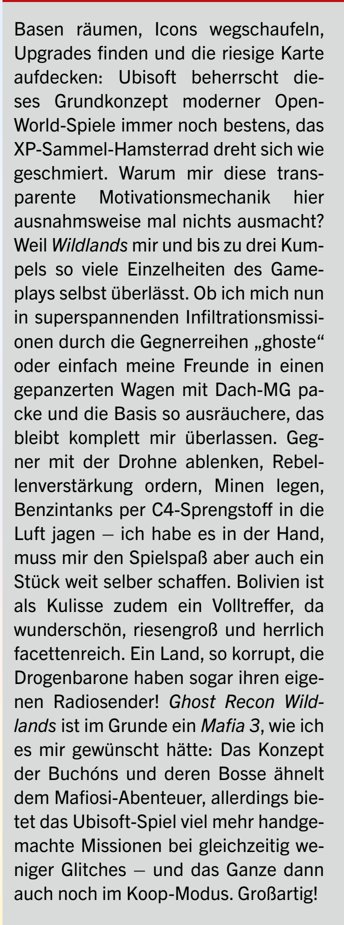
Per Sync-Shot markiert ihr bis zu drei Gegner für eure Team-Kameraden, egal ob KI-Partner oder menschliche Mitspieler. Der synchrone Abschuss erfolgt auf euer Zeichen.



Mit dem Kreismenü gebt ihr Befehle (obere vier Symbole) oder ruft Rebellenverstärkung (untere sechs Icons).

MEINE MEINUNG

Peter Bathge



„Ein gelungener Mix aus den besten Ubisoft-Merkmalen"

Basen räumen, Icons wegschaufeln, Upgrades finden und die riesige Karte aufdecken: Ubisoft beherrscht dieses Grundkonzept moderner Open-World-Spiele immer noch bestens, das XP-Sammel-Hamsterrad dreht sich wie geschmiert. Warum mir diese transparente Motivationsmechanik hier ausnahmsweise mal nichts ausmacht? Weil *Wildlands* mir und bis zu drei Kumpels so viele Einzelheiten des Gameplays selbst überlässt. Ob ich mich nun in superspannenden Infiltrationsmissionen durch die Gegnerreihen „ghoste" oder einfach meine Freunde in einen gepanzerten Wagen mit Dach-MG packe und die Basis so ausräuchere, das bleibt komplett mir überlassen. Gegner mit der Drohne ablenken, Rebellenverstärkung ordern, Minen legen, Benzintanks per C4-Sprengstoff in die Luft jagen – ich habe es in der Hand, muss mir den Spielspaß aber auch ein Stück weit selber schaffen. Bolivien ist als Kulisse zudem ein Volltreffer, da wunderschön, riesengroß und herrlich facettenreich. Ein Land, so korrupt, die Drogenbarone haben sogar ihren eigenen Radiosender! *Ghost Recon Wildlands* ist im Grunde ein *Mafia 3*, wie ich es mir gewünscht hätte: Das Konzept der Buchóns und deren Bosse ähnelt dem Mafiosi-Abenteuer, allerdings bietet das Ubisoft-Spiel viel mehr handgemachte Missionen bei gleichzeitig weniger Glitches – und das Ganze dann auch noch im Koop-Modus. Großartig!

PRO UND CONTRA

- ➕ Im Koop-Modus ein großer Spaß
- ➕ Viel spielerische Freiheit
- ➕ Großer Umfang mit rund 50 Stunden
- ➕ Bolivien als wunderschöner, variantenreicher Open-World-Spielplatz
- ➕ Extrem motivierende Upgrades
- ➖ Auf Dauer fehlt die Abwechslung
- ➖ Story und Dialoge auf B-Movie-Niveau
- ➖ Schwammiges Fahrverhalten

EINZELSPIELER WERTUNG **80**

MEHRSPIELER WERTUNG **85**

WERTUNG **83**

Wildlands-Technikcheck



Von: Philipp Reuther

Wildlands ist sehr hübsch, aber auch anspruchsvoll. Wir klären, wie ihr flüssig spielt.

Das im Tom-Clancy-Universum angesiedelte *Ghost Recon: Wildlands* ist aktuell eines der bestaussehenden Spiele auf dem PC. Der Titel basiert auf Ubisofts Anvil-Engine-Next, wobei dieser Grafikmotor für *Wildlands* offensichtlich eine ganze Reihe Anpassungen und Neuerungen erhalten hat, um die außerordentlich hübschen und extrem weitläufigen Landschaften des virtuellen Boliviens umzusetzen.

Ein herausragendes Merkmal dabei ist zweifelsfrei die sehr beeindruckende Weitsicht. Selbst in hoher Entfernung und mit nur mittleren oder hohen Details sind unzählige Objekte in der Ferne auszumachen, dichter Bewuchs bedeckt die fruchtbaren Gegenden und selbst karge Berghänge oder Geröllwüsten sind mit unzähligen, von weither sichtbaren Details ausgestattet. Dank großzügigem Einsatz von Tessellation wirken Gebirgszüge und Täler schroff und zerklüftet, aber auch organisch und glaubwürdig. Schießen wir Bilder von der hübschen Szenerie, sind diese nicht selten auf den ersten Blick kaum von echten Fotos zu unterscheiden. Die beeindruckenden Landschaften werden dazu in einen höhenabhängigen und in der Ferne dichter werdenden volumetrischen Nebel gehüllt, der Übergänge sanft überblendet und für zusätzlichen Realismus sorgt.

Doch nicht nur bei der Weitsicht kann *Ghost Recon Wildlands* beeindrucken, auch im Nahbereich strotzt der Open-World-Shooter mit einer Vielzahl an Details. Dabei stechen insbesondere die Oberflächen durch einen sehr hohen Detailgrad hervor, Ubisoft Paris nutzt hier die Geometrie- und Compute-Stärke aktueller Grafikkarten konsequent aus. Praktisch jede prinzipiell flache Textur bekommt dank Parallax-Mapping sowie Tessellation zusätzliche Tiefe verliehen.

All dies ist prinzipiell schon mit hohen Voreinstellungen vorhanden. Sehr hohe sowie Ultra-Details erhöhen diesen Detailgrad zusätzlich, die hübsche Verschattung wird feiner, die Sichtweite nochmals größer, Pop-up sticht weniger stark ins Auge. Zudem wirkt die Hautdarstellung ab dem Preset „Sehr hoch" dank Sub-Surface-Scattering (Volumenstreuung) realistischer und weicher.

Die Voreinstellungen „Ultra" treiben die Grafik auf die Spitze, nun werden außerdem Nvidias Gameworks-Effekte aktiv. Diese umfassen die hochauflösende Umgebungsverdeckung HBAO+, die hübschen Nvidia-Godrays, welche die Optik deutlich beeinflussen, und den erstmals in einem Spiel eingesetzten Effekt Turf FX. Letzterer erhöht nochmals die Grasdichte, zudem erhalten Elemente ein neues Physikmodell. Das Ultra-Preset ist sehr hübsch, treibt jedoch selbst die leistungsfähigsten PCs an ihr Limit oder gar darüber hinaus. ❑



Die schicken Nvidia-Effekte werden mit dem Ultra-Preset automatisch aktiv, ihr könnt sie aber natürlich auch manuell zuschalten.

Optisch auffällig sind insbesondere die „verbesserten Strahlenbüschel" und die coolen Turf-FX-Effekte.

GRAFIKVERGLEICH – VOREINSTELLUNG „SEHR HOCH"

Die Voreinstellungen „Sehr hoch" sind für aktuelle Spielerechner noch recht gut verdaulich. Ihr solltet jedoch zumindest Oberklasse-Hardware besitzen.

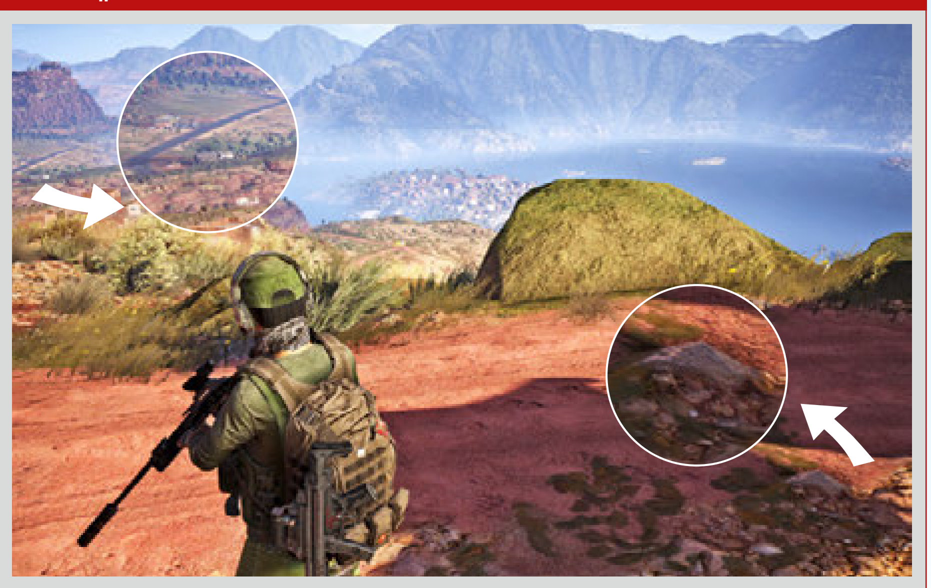
Habt ihr einen flotten Prozessor mit mindestens vier Kernen und 4,0 GHz und eine GTX 980 Ti oder GTX 1070 sowie mindestens 16 Gigabyte RAM? Dann könnt ihr euch an den sehr hohen Details versuchen. *Wildlands* sieht mit diesen Einstellungen ausgesprochen gut aus, die phänomenal hohe Weitsicht strotzt auch in der Ferne mit sehr vielen feinen Details, dichter Grasbewuchs samt sauberer Verschattung ziert die dank hoher Tessellationsstufe sehr plastischen Oberflächen zusätzlich, die Texturen sind bereits auf dieser zweithöchsten Stufe sehr scharf. Auch die Schatten sind sehr gefällig, wenngleich sie gegenüber dem Ultra-Preset deutlich weniger scharf ausfallen. Mit einer sehr potenten Grafikkarte wie einer GTX 1080 könnt ihr auch höhere Auflösungen in Angriff nehmen oder alternativ einige der hübschen Gameworks-Effekte zuschalten.



GRAFIKVERGLEICH – VOREINSTELLUNG „HOCH"

Das Preset „Hoch" sind die „Vernunftseinstellungen" in *Ghost Recon: Wildlands*.

Wildlands setzt die Hürde höher – und bietet dafür eine bislang selten gesehene optische Pracht. Die Einstellungen „Sehr hoch" und „Ultra" sind wohl anspruchsvoll genug, um noch in Jahren die zukünftige Mittelklasse an ihre Grenze zu treiben. Aktuell solltet ihr mit „normaler" PC-Hardware die Details ein wenig zurückschrauben, jedenfalls wenn ihr euch nicht nur an hübscher Grafik, sondern auch an spielbaren Bildraten erfreuen wollt. Mit hohen Details wird die Sichtweite etwas zurückgeschraubt, bleibt jedoch noch immer sehr eindrücklich. Allerdings ist nun Pop-up häufiger zu beobachten. Die Schatten werden etwas unschärfer und pixeliger und das Sub-Surface-Scattering für die Hautdarstellung entfällt. Zudem werden die Texturauflösung und die Tessellationsstufe der Oberflächen reduziert. Mit einer Grafikkarte aus der aktuellen Mittelklasse (z. B. GTX 1060, RX 470/480) kommt hier Freude auf, auch in WQHD.



GRAFIKVERGLEICH – VOREINSTELLUNG „MITTEL"

Noch immer ist *Wildlands* nett anzusehen, allerdings zeigen sich einige unschöne Nebeneffekte.

Selbst mit nur mittleren Details behält *Wildlands* einen Großteil der grafischen Elemente, die dem Shooter zu der hübschen Optik verhelfen – wenngleich in deutlich reduzierter Qualität. Noch immer ist die Weitsicht hoch, bei Bewegung werden jedoch aufploppende Objekte offensichtlich, zudem nervt die Vegetation mit deutlich sichtbar wechselnden Detailstufen. Die Schatten sind nun recht grobpixelig und zeigen bei feinen Strukturen lästiges Flimmern. Die Texturen wirken und verlieren außerdem durch die nochmals reduzierte Tessellations-Stufe deutlich an Tiefe. Nun entfällt außerdem die eigentlich recht günstige Kantenglättung TAA, stattdessen trübt ein flimmeranfälliges FXAA den optischen Genuss. Schaltet die temporale Kantenglättung lieber wieder zu, wenn ihr ein paar Fps verschmerzen könnt. Oder wählt hohe statt mittlere Details und reduziert lieber die Auflösung mittels Skalierung (0.8 entsprechen bei Full HD rund 900p).



Die Agenten Reyes und Ray bearbeiten einen Mordfall im liebevoll gepixelten Retro-Kaff Thimbleweed Park.

Der gehässige Clown Ransome flucht in fast jedem Satz wie ein Rohrspatz. Seine Schimpfworte werden ausgepiept, das nervt auf Dauer.

Genre: Adventure
Entwickler: Terrible Toybox
Publisher: Terrible Toybox
Erscheinungsdatum: 30 März 2017
Preis: bei Redaktionsschluss nicht bekannt
USK: ab 12 Jahren

Als Geist kann Franklin durch Türen und Wände schweben. Leider kommt er im Spiel viel zu kurz.

Thimbleweed Park

Von: Felix Schütz

Retro Deluxe: Ron Gilberts lang ersehnte Adventure-Rückkehr ist ein bizarres Erlebnis.

Mit *Maniac Mansion* machte er zwar schon 1987 auf sich aufmerksam, doch echten Kultstatus erreichte er erst mit *Monkey Island*: Die Rede ist natürlich von Ron Gilbert, der das Adventure-Genre wie kein Zweiter geprägt hat. Kein Wunder, dass er bis heute von seinen Fans angefleht wird, er möge doch wieder ein neues *Monkey Island* entwickeln! Nur darf er das leider nicht, die Markenrechte liegen derzeit bei Disney in der Schublade. Darum hat Gilbert vor ein paar Jahren einfach das Nächstbeste getan, eine Kickstarter-Kampagne gestartet und sich mit alten Kameraden zusammengerauft, um nochmal ein richtig altmodisches Point&Click-Adventure auf die Beine zu stellen. Das Ergebnis ist nun fertig, hört auf den Namen *Thimbleweed Park* – und kommt trotz coolem Retro-Stil nicht an den Charme und Witz der großen Klassiker heran.

Schräger Retro-Trip

Thimbleweed Park ist verrückt, eigensinnig und vor allem mysteriös! Es beginnt mit einem Mordfall in einer US-Kleinstadt, den die zwei Bundesagenten Ray und Reyes aufklären sollen. Schnell zeigt sich jedoch, dass in dem Kaff nicht alles mit rechten Dingen zugeht: Ein bizarrer Plot entfaltet sich, der – unter anderem – von einer Kopfkissenfabrik und ihrem Besitzer handelt, von einer jungen Game-Designerin, einem unglücklichen Geist und einem bösartigen Clown, der mit einem Fluch belegt wurde. Hinzu kommen ein paar durchgedrehte Typen in Tauben- und Pizzakostümen, Verschwörungstheoretiker, Killermaschinen und hungrige Star-Trek-Fans.

Ein bunt gemischtes Kuriositätenkabinett also, leider mit niedrigem Sympathiewert: Die meisten Charaktere bleiben oberflächlich und bekommen einfach nicht genug Platz in der Geschichte eingeräumt, was auch damit zu tun hat, dass man fünf Helden gleichzeitig spielt. Da wäre weniger mehr gewesen! Zwar sind manche Figuren durchaus liebenswert geraten, beispielsweise die clevere Delores, doch so richtig ans Herz wachsen sie uns nie – kein Vergleich zu Piratentollpatsch Guybrush Threepwood oder dem irren Heldentrio aus *Day of the Tentacle*!

Wie (und ob) die ganzen verrückten Figuren und Handlungsfäden zusammengehören, soll der Spieler rausfinden. Und das tut er auch in sechs bis acht Spielstunden – je nachdem, wie lange man sich an einigen der vertrackteren Puzzles festbeißt. Allerdings sollte man keine klassische Erzählung mit stinknormalem Ende erwarten! Denn wir sind hier in Ron Gilberts Welt, und die tickt nach eigenen Regeln. Wer seine Liebe zum Bizarren kennt (man denke nur an den absurden Schluss aus *Monkey Island 2*!), wird vielleicht die Hinweise und Vorausdeutungen verstehen, die Gilbert eingestreut hat. Alle anderen dürften die letzten zehn Spielminuten dagegen wie ein Schlag ins Gesicht treffen. *Thimbleweed Park* kann man also mögen oder hassen – doch wirklich verstanden hat man es erst nach dem Durchspielen.

Pixel aus Leidenschaft

So eigenwillig wie der Plot ist auch die Inszenierung: Gilberts Team hat mit viel Hingabe einen Retro-Look erschaffen, der sich bewusst an den 8-Bit-Stil des 30 Jahre alten *Maniac Mansion* anlehnt. Allerdings sieht das Spiel mit seinen hübsch animierten Details und über mehrere Ebenen scrollenden Hintergründen sehr viel besser als aus Gilberts betagtes Frühwerk! Ob man den Grafikstil aber tatsächlich als schön oder einfach





Das Spiel quillt über vor Anspielungen und Seitenhieben. Hier hat sich Co-Designer Gary Winnick verewigt.

Die Steuerung per Aktionsverben ist altmodisch, funktioniert aber prima und sorgt für viel Retro-Flair.

nur veraltet empfindet, dürfte – wie so vieles in *Thimbleweed Park* – stark davon abhängen, ob man die LucasArts-Adventures der späten 1980er und frühen 1990er gemocht hat oder nicht. Immerhin: Die Inszenierung macht durchaus Zugeständnisse an die Moderne, etwa mit einer soliden englischen Sprachausgabe oder einem stilvollen Soundtrack, der den bizarren Mystery-Krimi über weite Strecken stimmungsvoll untermalt. Da kommt Atmosphäre auf!

Hinter dir, ein fünfköpfiges Team!
Mit seinen fünf spielbaren Charakteren hat sich Ron Gilbert allerdings keinen Gefallen getan. Wie in *Maniac Mansion* dürfen wir nämlich jederzeit zwischen den Figuren hin- und herwechseln, außerdem besitzt jeder Held ein eigenes Inventar. Das schränkt nicht nur die Handlung ein, denn immerhin will jede Figur in der Geschichte verankert werden, es stört auch beim Knobeln. Denn oft müssen wir Gegenstände zwischen den Helden tauschen, wozu man die Figuren tatsächlich nebeneinander platzieren muss. Ein bequemes Tauschmenü über die Charakterauswahl, wie etwa in *Day of the Tentacle*, gibt es nicht! Immerhin ist der Geist Franklin, der als einziger Held durch Türen hindurchschweben und keine Items aufheben darf, nur auf einen Schauplatz begrenzt. Dadurch fällt seine Rolle sehr klein aus und er kommt den anderen Figuren auch nicht in die Quere. Außerdem lassen sich die meisten Rätsel von jedem Spielcharakter knacken, man muss also nicht für jedes Puzzle einen bestimmten Helden mitbringen, solche Fälle sind eher die Ausnahme. Das ist auch deshalb gut, weil die Figuren so unterschiedlich sind: Agentin Rays kaltschnäuzige Art oder die plumpen Witze von Ransome, dem verfluchten Clown, gefallen vielleicht nicht jedem Spieler – dann wählt man einfach den gutmütigen Reyes oder die fröhliche Delores und bestreitet mit ihnen einen Großteil des Abenteuers.

Das Puzzle-Design ist dafür gut gelungen! Zwar entwirft Gilberts Team ein paar wirklich haarsträubende Situationen und nicht minder bizarre Lösungen, doch wenn man sich auf die Welt und ihre Regeln einlässt, erscheinen die meisten Aufgaben logisch und schaffbar. Die Schwierigkeit von *Thimbleweed Park* liegt ohnehin eher darin, die wichtigen Dinge von den unwichtigen zu unterscheiden: Wie in manchen LucasArts-Titeln gibt es nämlich einige Items, die man zwar einsammeln, aber schlichtweg nicht benutzen kann. Manche davon bleiben bis zum Ende sinnlos im Inventar! Auch erkundet man – trotz der kleinen Spielwelt – einige Locations, in denen es wenig bis gar nichts zu tun gibt, sie dienen nur als Dekoration. Oder man entdeckt Objekte, die einem zunächst furchtbar wichtig erscheinen – nur um später festzustellen, dass sie nichts mit dem Spielfortschritt zu tun haben. Das kann dazu führen, dass man auch mal eine Weile an einem Puzzle zu knabbern hat – umso besser, dass man bei Spielstart auch auf Wunsch einen leichten Modus wählen darf!

Gehe zu Fazit und Wertung
Auch das Interface ist ein willkommener Rücksturz in selige Adventure-Zeiten, in denen man seine Figuren noch mittels Aktionsverben über die Bildschirme scheuchte: In *Thimbleweed Park* bilden wir aus Kommandos wie „Gehe zu“, „Drücke“ oder „Benutze mit“ einfache Befehlssätze. Klassischer geht's nicht! Ein paar moderne Einflüsse gibt's aber doch, beispielsweise rennen die Figuren per Doppelklick durch die Levels, das verkürzt die langen Laufwege enorm. Es gibt jedoch keine Hotspot-Anzeige, man muss die Locations also von Hand absuchen. Schön altmodisch!

Der Humor kann dagegen nicht ganz an alte Zeiten anknüpfen. Zwar ist *Thimbleweed Park* regelrecht vollgestopft mit launigen Anspielungen auf Gilberts Frühwerke und das Adventure-Genre im Allgemeinen, doch richtige Schenkelklopfer oder denkwürdige Zitate wie in *Monkey Island* („Wie passend, du kämpfst wie eine Kuh!“) sind uns nach dem Durchspielen leider nicht in Erinnerung geblieben. Trotzdem gibt es coole Momente, beispielsweise finden wir ein Telefonbuch, darin wurden Tausende Kickstarter-Backer verewigt, teilweise sogar mit Nummern, die man tatsächlich anrufen kann, um dann Tonbandansagen der Unterstützer zu lauschen. Tolle Idee! Ebenfalls ein Grund zur Freude: Die deutschen Texte stammen wieder aus der Feder von Boris Schneider-Johne, der vor 27 Jahren bereits *Monkey Island* brillant übersetzt hat. Dadurch behält *Thimbleweed Park* auch im Deutschen seinen Wortwitz bei, trotz kleinerer Textfehler, die sich hoffentlich noch mit einem Patch beseitigen lassen.

Ron Gilbert hat *Thimbleweed Park* für ein spezielles Publikum geschrieben und beugt sich keiner Norm. Das kann man mögen, muss man aber auch nicht. In jedem Fall bietet es reichlich Diskussionsstoff – und genau damit dürfte Gilbert sein Ziel erreicht haben. ❑



MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Schräges Retro-Experiment von Altmeister Gilbert.“

Keine Frage, Gilbert hat hier etwas Einzigartiges erschaffen. Dabei ist *Thimbleweed Park* nicht unbedingt ein großartiges Adventure. Es ist vielmehr ein selbstironischer Kommentar über Gilberts Werk, über die Kraft von Vorurteilen – und über das liebenswert Absurde, das dem Genre anhaftet. Mir gefällt das und ich glaube, dass es vielen alteingesessenen Fans ähnlich gehen könnte. Man sollte aber kein neues *Monkey Island* erwarten! Das liegt nicht am wirren Plot, sondern vor allem an den Figuren, denen jener Charme fehlt, der Guybrushs Abenteuer so unvergesslich machte. Der Grund dafür dürfte bei den fünf Helden liegen: Da ich sie jederzeit beliebig durchwechseln kann, hat kein Charakter die Chance, sich richtig zu entfalten. Ich hätte ja liebend gerne auf den dauerfluchenden Ransome verzichtet und dafür mehr über die Agenten erfahren! Trotzdem hatte ich meinen Spaß mit *Thimbleweed Park*, schon allein weil ich dicke Retro-Pixel mag und Aktionsverben nach wie vor liebe. Auch das ungewöhnliche Puzzledesign fand ich gerade dank der vielen falschen Fährten und der fehlenden Hotspot-Anzeige überraschend motivierend – manchmal kann weniger Spielkomfort auch ein Segen sein!

PRO UND CONTRA

- ➕ Schön gepixelter Retrostil
- ➕ Steuerung per Aktionsverben
- ➕ Atmosphärisch dicht
- ➕ Cooler, mysteriöser Schauplatz
- ➕ Überwiegend gutes Rätseldesign
- ➕ Leichter und schwerer Spielmodus
- ➕ Massenhaft Gags und Anspielungen
- ➖ Bizarrer Plot mit verrücktem Finale
- ➖ Fünf spielbare Charaktere, die sich aber nicht entfalten können
- ➖ Franklin und Ransome wirken für die Handlung reichlich überflüssig
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe
- ➖ Nerviges Tauschen von Items



Von: Wolfgang Fischer

Action-Rollenspiel mit nordischem Fantasy-Setting, reichlich Blut und guten Vorsätzen.

Viele Gegner sind des Wikingers Tod: Wer sich gleichzeitig mit zu vielen Gegnern anlegt, zieht schnell den Kürzeren. Glücklicherweise sind Rücksetzpunkte fair und in regelmäßigen Abständen gesetzt.

Vikings: Wolves of Midgard

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Games Farm s.r.o.
Publisher: Kalypso
Erscheinungsdatum: 24. März 2017
Preis: ca. € 30,-
USK: ab 18 Jahren

Auf den ersten Blick erweckt *Wolves of Midgard* den Eindruck, es könnte sich dabei um ein Lizenzspiel zur erfolgreichen TV-Serie *Vikings* handeln. Dafür spricht neben dem Titel auch das Charakterdesign auf der Verpackung: Die abgebildeten Helden ähneln den Charakteren Lagertha und Björn Lodbrok schon sehr. Aber hier enden dann auch die Parallelen. Während die TV-Serie auf einen quasi-historischen Hintergrund setzt, handelt es sich beim Spiel um ein Action-Rollenspiel in Iso-Perspektive mit klarer Fantasy-Ausrichtung.

Zu Beginn entscheidet ihr nicht nur über Aussehen und Geschlecht eures Kämpfers, sondern auch darüber, welcher der fünf nordischen Gottheiten im Spiel ihr euch verschreiben wollt. Je nach Klasse stehen euch unterschiedliche Fähigkeiten zur Verfügung. Die hängen mit einer bestimmten Waffengattung zusammen, die sich für Anhänger der jeweiligen Gottheit besonders eignet. Thors Gefolgsleute schwören auf Hämmer, während Tyrs Jünger dem Feind mit Schwert und Schild auf den Leib rücken. Mal abgesehen von den magischen Fähigkeiten – in *Vikings* Gaben genannt – spielen sich alle vier der fünf zur Wahl stehenden Nahkampfklassen recht identisch. Einzige Ausnahme sind die Anhänger Skathis, die mit Pfeil und Bogen auf die Jagd gehen.



Das Menü für Controller-Spieler (hier das Inventar) wirkt durchdachter und lässt sich besser navigieren als das Pendant für Maus und Tastatur.

Unterhaltsame Solokampagne

Die Story spielt zwar eine wichtige Rolle im Wikingerepos, lässt sich aber auf einen einfachen Nenner bringen. Held(in) rettet zunächst sein/ihr Dorf, baut es wieder auf und verhindert dann den Weltuntergang. Das Geschichte erstreckt sich über mehr als 30 Missionen. Dabei ist der Ablauf immer gleich: Ihr absolviert einen Abschnitt, sucht dann die Dorfhändler auf, um Schrott loszuwerden oder Ausrüstung zu kaufen und begebt euch auf daraufhin zum nächsten Auftrag. Die Levels sind sind im Schnitt 30 bis 60 Minuten lang und komplett durchgestaltet. Bedeutet: Beutekisten, Heilaltäre und Gegner sind stets an derselben Stelle zu finden. Das stört beim ersten Spieldurchgang kaum, sorgt aber für einen äußerst eingeschränkten Wiederspielwert. Nicht zuletzt deshalb, weil euch bei einem zweiten Durchlauf über die New-Game-Plus-Option zwar eine größere Kampfherausforderung erwartet, aber keine neuen Fähigkeiten für eure Klasse gewährt werden und auch keine anderen Gegenstände oder Sets gesammelt werden können.

Was die Kämpfe angeht, unterscheidet sich *Vikings* nicht allzu sehr von anderen Action-RPGs. Ihr metzelt euch mithilfe von verschiedenen Fähigkeiten durch Horden von Gegnern. Neben einer Standardattacke verfügt jede Klasse über vier magische Fähigkeiten, Gaben genannt. Diese unterliegen unterschiedlich langen Abklingzeiten und kosten zudem Ausdauer. Die wichtigste Ressource im Spiel ist aber das vergossene Blut von Feinden. Jeder Gegner hinterlässt beim Ableben nicht nur Loot oder Gold, sondern auch Blutgefäße. Diese bescheren euch beim Einsammeln Erfahrungspunkte und sorgen obendrein für eine kleine Auffrischung von Lebenspunkten. Mit jedem Levelaufstieg erhaltet ihr zwei Skillpunkte, die ihr nach Belieben auf die fünf aktiven und 15 passiven Gaben eures Charakters verteilen dürft. Einzige Einschränkung: Stärkere Fähigkeiten erfordern die Aufwertung des Blutaltars in eurem Dorf.

Wer sich nicht auf eine Charakterklasse festlegen will, darf seine Punkte auch zwischen verschiedenen Skillungen verteilen. Dann schaltet ihr zwar nicht die mächtigsten Fähigkeiten einer Ausrichtung frei, könnt bei Bedarf aber zwischen starkem Nah- und Fernkampf wählen. Neben den fünf Hauptfähigkeiten erhaltet ihr über ein mächtiges Heilungstotem die Möglichkeit, euch im Notfall zu heilen. Dies funktioniert aber nur ein paar Mal, danach müsst ihr das Totem bei einem Heilaltar



Um höhere Skillränge zu erreichen, müsst ihr den Blutaltar in eurem Dorf aufwerten.

Jede der fünf Klassen verfügt über fünf Spezialattacken und fünfzehn passive Fähigkeiten, die ihr jeweils zweimal aufwerten dürft. Spätestens kurz vor Ende des Spiels habt ihr euren Charakter ausgeskillt.



In unregelmäßigen Abständen präsentiert euch das Spiel das Ableben eines Feindes in Zeitlupe und in Nahaufnahme. Zeitpunkt und Inhalt sind nicht immer gut gewählt.

wieder aufladen. Darüber hinaus verschaffen euch Talismane mächtige Spezialfähigkeiten mit langer Abklingzeit, die extremen Feuerschaden verursachen, Gegner vergiften oder sie einfrieren können.

Am besten spielt sich *Vikings* auch am PC überraschenderweise mit Controller. Das Gameplay profitiert sehr von der direkten Steuerung und die Kämpfe fühlen sich so einen Tick flüssiger an. Die Maus- und Tastatur-Steuerung wurde erst kurz vor Veröffentlichung eingebaut und ist nicht ganz ausgereift. Ebenfalls verbesserungswürdig ist das spezielle, aber unübersichtliche Menüdesign, das die Entwickler extra für reine Mauskämpfer eingebaut haben.

Will wer 1000 Ster Holz kaufen?

Am Ende eines jeden Abschnitts erwartet euch ein Boss-Fight, der stets eine gewisse Taktik erfordert. Manche davon sind ziemlich knackig, andere wiederum viel zu einfach – je nachdem wie es um eure aktuelle Ausrüstung bestellt ist. Während besonders mächtige Gegenstände an fixen Stellen im jeweiligen Abschnitt zu finden sind, bescheren euch Kisten und Gegner oft weniger starke Items. *Vikings* wirft euch nicht ganz so sehr mit sinnlosen Loot zu, wie es andere Action-Rollenspiele oft tun. Neben Ausrüstungsgegenständen sammelt ihr Materialien für das Crafting im Spiel (Kristalle, Eisen und Holz) und auch eine ganze Menge Sammelschrott ein, dessen einziger Sinn darin besteht, ihn beim Händler für Gold zu verscheppern. In jeder Mission erwarten euch zudem drei Bonusaufträge, die euch mit weiteren Handwerksressourcen und Kohle versorgen. Mal müsst ihr feindliche Flaggen zerstören oder Koboldhütten niederbrennen, mal einfach nur Gegenstände einsammeln. Wer diese Nebenquests stets absolviert, wird praktisch nie an Ressourcenknappheit leiden. Etwa nach zwei Dritteln des Abenteuers erstickt ihr geradezu an Geld oder Crafting-Materialien, ohne damit noch viel Sinnvolles anfangen zu können. Entsprechend unnötig sind im späteren Spielverlauf sogenannte Raubzüge. Das sind optionale Bonusmissionen, bei denen ihr bereits erledigte Abschnitte noch einmal besucht und einfache Missionsziele erledigt. Die verfügbaren Aufwertungen für die Händler in eurem Dorf (Skald, Waffen-, Rüstungs- und Runenschmied) könnt ihr euch zum benötigten Zeitpunkt (oder kurz danach) auch so leisten.

Gut gedacht heißt nicht gut gemacht

Unsere Beschreibung des Gameplays von *Vikings: Wolves of Midgard* mag nicht immer allzu positiv klingen. In machen Punkten ist das Kritik auf hohem Niveau, denn die Entwickler haben bei Kernelementen wie Kämpfen, Design, Spielumfang oder motivierendem Spielfortschritt einen guten Job abgeliefert. Auch was die technische Umsetzung angeht, ist das Action-RPG durchweg gelungen, vor allem die Grafikeffekte können sich sehen lassen. Zusammen mit der atmosphärischen Musik, der professionellen Vertonung und den zumeist hübsch gestalteten Levels ergibt das ein gelungenes Gesamtwerk, das sich in puncto Atmosphäre nicht vor Konkurrenztiteln verstecken muss.

Manch anderen Elementen wie beispielsweise Raubzügen, Crafting, Skills oder Klassenauswahl liegt eine gute Idee zugrunde, die aber nicht konsequent aus- oder weitergeführt wurde. Das Endergebnis ist ein unterhaltsames Spiel mit ein paar Schönheitsfehlern, das man trotz ordentlichem Zwei-Spieler-Modus, Hardcore-Option oder New-Game-Plus-Mechanik nach dem ersten Durchspielen wieder zur Seite legt. *Vikings* will kein *Diablo 3* sein, könnte in Sachen Langzeitmotivation und Wiederspielwert von Blizzards Vorzeige-Action-RPG jedoch einiges lernen. ❑

MEINE MEINUNG

Wolfgang Fischer



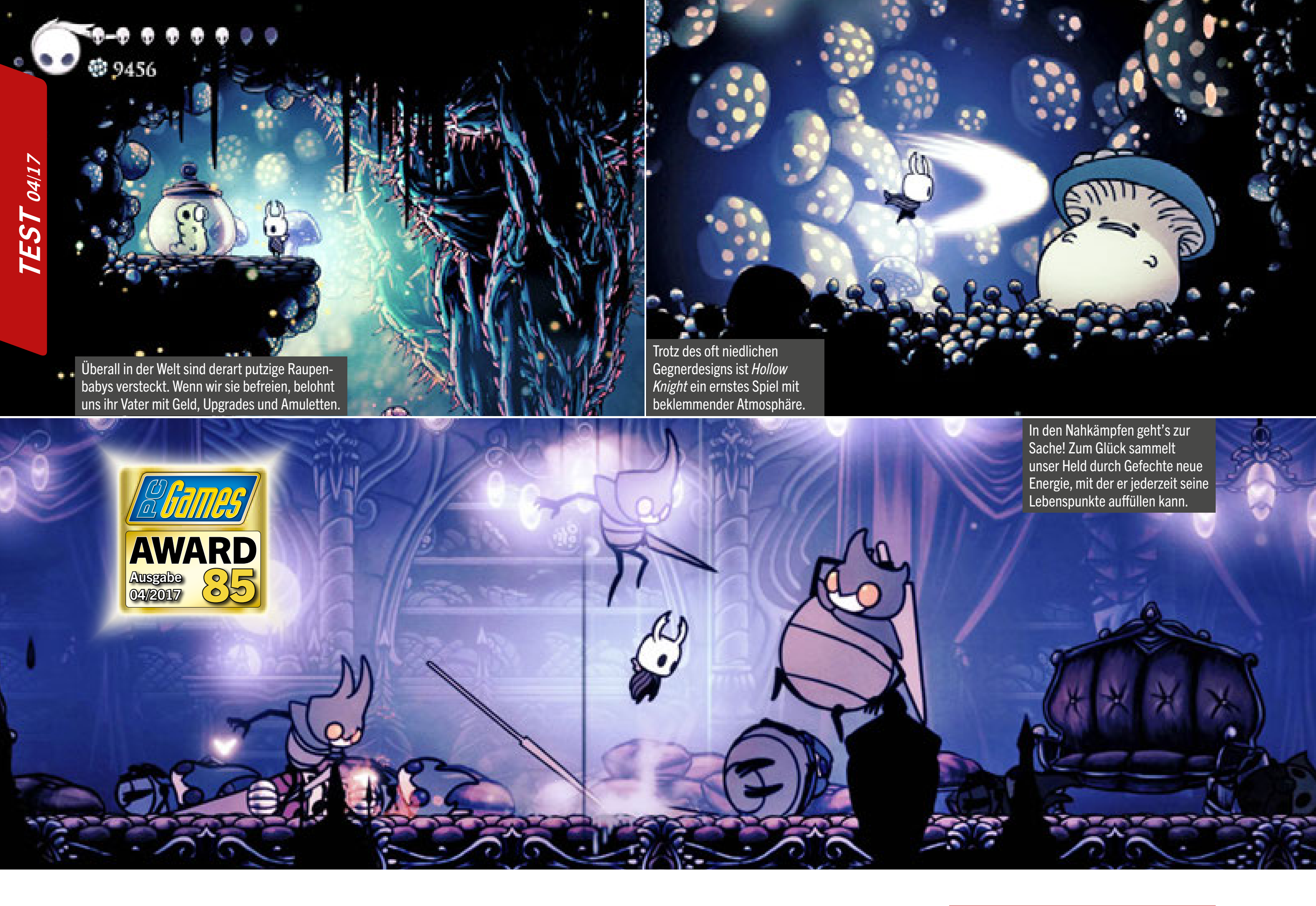
„Unterhaltsam und blutig, aber nicht frei von Makeln."

Wer von *Vikings: Wolves of Midgard* kein zweites *Diablo 3* erwartet, der wird mit dem simpel gestrickten Wikinger-Action-RPG auch Spaß haben. Knapp 25 Stunden zumeist unterhaltsames Klickgemetzel für knapp 30 Euro – da kann man nicht meckern. Die slowakischen Entwickler haben sich einiges einfallen lassen, um etwas Abwechslung ins Spiel zu bringen. Ein Bossgegner am Ende jedes Levels, ein paar hübsche, nicht zu einfache Rätsel, viele Nebenaufgaben, eine Arena mit Herausforderungen und viele Upgrade-Möglichkeiten für Ausrüstung und Crafting-Optionen. Leider geht nicht jede Idee der Entwickler auf oder wurde konsequent zu Ende gedacht. Und auch in Sachen Balancing wies die uns vorliegende Testversion noch einige Unregelmäßigkeiten auf. Was schade ist: Der Wiederspielwert hält sich sehr in Grenzen. *Vikings* bietet zwar vier Schwierigkeitsgrade, eine Hardcore-Permadeath-Option und einen New-Game-Plus-Modus. Letzterer bietet aber keinerlei neue Spielelemente und damit auch keinen großen Anreiz, das Ganze noch einmal zu erleben.

PRO UND CONTRA

- ＋ Umfangreicher Storymodus
- ＋ Größtenteils gut designte Levels und Bosskämpfe
- ＋ Gute Rätsel
- ＋ Gute Steuerung und übersichtliche Menüs bei Controllerbenutzung
- ＋ Speziell angepasste Menüs für Maus- und Tastatur …
- − … die aber im Vergleich zum Controller-Pendant unübersichtlich und umständlich ausfallen
- − Stellenweise unausgewogener Schwierigkeitsgrad bzw. unausgegorenes Balancing
- − Wenig Wiederspielwert
- − Langweiliges Crafting
- − Vier von fünf Klassen spielen sich sehr ähnlich

WERTUNG **73**



Überall in der Welt sind derart putzige Raupenbabys versteckt. Wenn wir sie befreien, belohnt uns ihr Vater mit Geld, Upgrades und Amuletten.

Trotz des oft niedlichen Gegnerdesigns ist *Hollow Knight* ein ernstes Spiel mit beklemmender Atmosphäre.

In den Nahkämpfen geht's zur Sache! Zum Glück sammelt unser Held durch Gefechte neue Energie, mit der er jederzeit seine Lebenspunkte auffüllen kann.

Hollow Knight

Genre: Action-Adventure (Metroidvania)
Entwickler: Team Cherry
Publisher: Team Cherry
Erscheinungsdatum: 27. Februar 2017
Preis: ca. € 15,-
USK: nicht geprüft

Von: Felix Schütz

Metroidvania für Genießer: *Hollow Knight* ist der erste Indie-Geheimtipp des Jahres 2017!

Es ist schwer geworden, in der Flut an Metroidvanias überhaupt noch aufzufallen. Perlen wie *Ori and the Blind Forest*, *Shadow Complex*, *Guacamelee!* oder *Dust: An Elysian Tail* haben die Messlatte verdammt hoch gelegt! Doch das fabelhafte *Hollow Knight* beweist, dass das Genre immer noch für eine Überraschung gut ist.

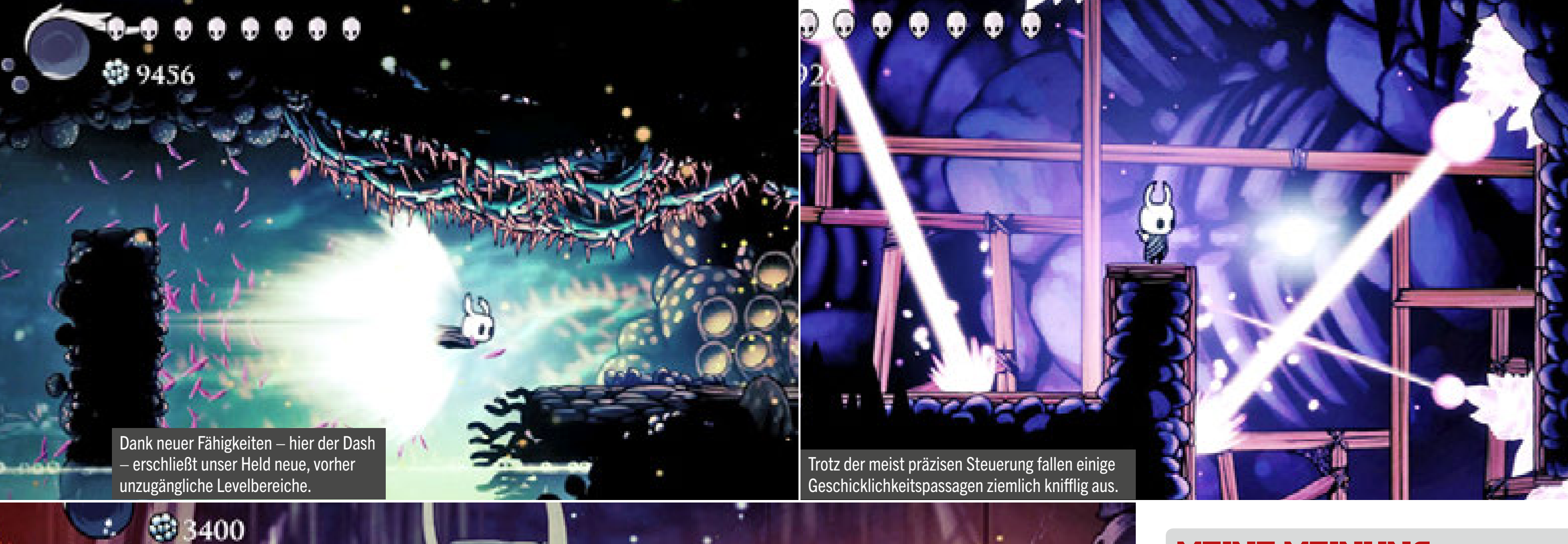
In den Ruinen einer Insektenwelt

Auf den ersten Blick macht das 2D-Action-Adventure wenig neu, es spult gekonnt die üblichen Formeln ab, die man von Metroidvanias kennt und schätzt: Eine verzweigte Welt erkunden, Upgrades sammeln, neue Bereiche erschließen, stärker werden, Bosse besiegen. Das mag nicht innovativ sein, doch das gleichen die erstklassige Umsetzung und die faszinierend morbide Spielwelt locker wieder aus! In *Hollow Knight* begleitet man einen kleinen behörnten Ritter durch ein unterirdisches Insektenreich. Unter der Erde breitet sich ein verschachteltes System abwechslungsreicher Schauplätze aus, darunter Kristallminen, Säureseen, Pilzwälder, bizarre Bienennester und einiges mehr. Ruinen verlassener Städte, verfallene Bahnschächte und Massengräber voller abgestorbener Körperschalen erzählen stumm die Geschichte einer längst verschwundenen insektoiden Zivilisation – wie es zu dem Untergang kam und welche Rolle unser kleiner Held in der düsteren Handlung spielt, erfahren wir im Verlauf von rund 20 Spielstunden. Damit ist *Hollow Knight* im Genre-Vergleich schon fast aberwitzig lang: Wer wirklich alles entdecken, sämtliche Upgrades sammeln und jedes Geheimnis lüften will, sollte besser 30 Stunden einplanen! Es gibt sogar vier verschiedene Endsequenzen, wobei das beste Finale in erster Linie Jump&Run-Profis vorbehalten sein dürfte – um am Ende den Weißen Palast mit seinen knüppelharten Sprungsequenzen zu packen, braucht es Nerven wie Drahtseile!

Viel zu entdecken

Hollow Knight legt großen Wert auf den Erkundungsaspekt und nimmt uns dabei kaum an die Hand: Spielerführung ist dezent und selten, in der Regel ist man ganz auf sich allein gestellt, um die riesige Welt zu erkunden. Eine Ingame-Karte hilft zwar bei der Orientierung, allerdings sind dort nur die nötigsten Infos eingezeichnet. Wer beispielsweise eine brüchige Stelle im Boden oder ein unerreichbares Upgrade entdeckt, muss sich den Standort schlichtweg merken, bis er die nötigen Fähigkeiten erhält – die Karte hilft hier nicht weiter! Beim Entdecken genießt man dafür deutlich mehr Freiheiten als beispielsweise in *Ori*, denn in welcher Reihenfolge man die Gebiete erforscht und ob man manche Bereiche einfach ignoriert, ist dem Spieler überlassen. Zwar gibt es natürliche Hindernisse, die sich nur mit bestimmten Fähigkeiten überwinden lassen, doch in vielen Fällen kommt man auch mit etwas Geschick und Geduld ans Ziel.

Viele dieser Fähigkeiten kennt man schon vom Genre, es sind typische Talente wie Doppelsprung, Wandsprung oder Dash, mit denen man deutlich flotter durch die Levels



Dank neuer Fähigkeiten – hier der Dash – erschließt unser Held neue, vorher unzugängliche Levelbereiche.

Trotz der meist präzisen Steuerung fallen einige Geschicklichkeitspassagen ziemlich knifflig aus.



In der Arena testen wir unser Können und verdienen Belohnungen – wie viele Teile des Spiels ist auch dieser völlig optional.

kommt. Doch selbst derart gerüstet muss man noch sehr viel Zeit für Backtracking, also für das Abwandern alter Routen einplanen – schon allein weil die Speicherpunkte nur spärlich verteilt sind. Zwar gibt es auch ein cooles Schnellreisesystem, doch bis man dafür alle Stationen freigeschaltet hat, vergeht viel Zeit. Totz des vielen Backtrackings lohnt es sich aber, die Welt genau zu erkunden – es wimmelt nur so vor motivierenden Überraschungen und Verstecken!

Bösartiges Getier

Unterwegs treffen wir auf eine Menge liebenswerter Kreaturen, die uns mehr über die Geschichte und Spielwelt erzählen, Items zum Kauf anbieten oder wichtige Upgrades liefern. Der Großteil der Welt ist aber mit bösartigen Wesen bevölkert, über 130 cool designte Käfer, Fliegen, Spinnen, Monsterpilze und sonstiges Getier haben sich die Entwickler ausgedacht! Hinzu kommen rund 30 Bossgegner, oft in Form gewaltiger, Äxte und Lanzen schwingender Schabenritter und anderer Riesenviecher. Die meisten dicken Brocken sind mit ein paar Kniffen gut zu packen, allerdings gibt es keine Checkpoints vor Bosskämpfen und der letzte Speicherpunkt liegt oftmals weit entfernt – wer ins Gras beißt, muss also den ganzen Weg zurücklatschen. Das kann auch mal für Frust sorgen!

Um sich das Leben etwas leichter zu machen, sucht man die Spielwelt nach 36 Amuletten ab. Diese Schmuckstücke liefern starke Boni wie härtere Panzerung, Regeneration oder Konterattacken, allerdings darf man nur wenige gleichzeitig ausrüsten. Wer also an einem Boss scheitert, sollte einfach mal eine andere Kombination aus Amuletten ausprobieren! Leider müssen wir aber das gesamte Spiel mit nur einem Schwert, der Standardwaffe bestreiten – die lässt sich zwar aufleveln, bleibt spielerisch aber immer gleich.

2D zum Verlieben

Das Hüpfen und Kämpfen geht klasse von der Hand: Mit einem Gamepad spielt sich *Hollow Knight* die meiste Zeit über ausgezeichnet! Nur der „Pogo-Sprung“, durch den man mittels Schlägen nach unten über Hindernisse balanciert, fällt etwas hakelig aus. Hinzu kommen seltene Performance-Einbrüche oder ein unschönes Stottern, sobald unser Held ins Wasser springt – derartige technische Schnitzer sollte das Entwicklerstudio unbedingt noch mit Patches beheben, sie sind dem sonst so prächtigen Spiel nicht angemessen. Visuell ist *Hollow Knight* nämlich eine Augenweide: Wunderschön gezeichnete 2D-Charaktere agieren vor liebevoll gestalteten Hintergründen, die dank Parallax-Scrolling für tolle räumliche Tiefe sorgen. Hinzu kommen zig animierte Details wie plätschernder Regen, rieselnde Steine oder umherschwirrende Pilzsporen, die den 2D-Grafiken ordentlich Leben einhauchen. Die wunderschöne Musikuntermalung steht der Optik in nichts nach und unterstreicht gekonnt die unheimliche, oft bedrückende Atmosphäre, die unsere Streifzüge durch die unterirdische Insektenwelt begleitet.

Hollow Knight ist nur auf Englisch erhältlich und kostet faire 15 Euro – ein Top-Titel zum Sparpreis! ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz

„Wenig erwartet, unglaublich viel bekommen.“

Seit *Ori and the Blind Forest* hat mich kein Metroidvania mehr so gefesselt! Doch wo *Ori* vor allem auf eine bewegende Story und wunderbaren Spielfluss setzte, geht das deutlich umfangreichere *Hollow Knight* einen unbequemeren, aber nicht minder spaßigen Weg: Kaum Spielerführung, knackige Bosse, spärlich verteilte Speicherpunkte und eine riesige Welt, in der ich meinen eigenen Weg finden muss – damit richtet sich *Hollow Knight* eher an erfahrene Metroidvania-Fans, auch für mich war es erst Liebe auf den zweiten Blick. Doch nachdem ich mich mit dem langen Backtracking und dem Schwierigkeitsgrad abgefunden hatte, konnte ich mich von der beklemmenden, wunderschön gezeichneten Insektenwelt mit ihren vielen Überraschungen und Secrets nicht mehr losreißen. Wer das Genre mag, muss einfach zugreifen!

PRO UND CONTRA

- \+ Wunderschöner 2D-Grafikstil
- \+ Originell-düsteres Insekten-Setting
- \+ Riesige, toll designte Spielwelt
- \+ Massenhaft geheime Pfade und zum Teil gut versteckte Upgrades
- \+ Präzise Steuerung
- \+ Erkunden der Spielwelt motiviert
- \+ Jede Menge Gegner und Bosse
- \+ Im Genrevergleich riesiger Umfang
- \+ Amulette erlauben Kombinationen verschiedener passiver Fähigkeiten
- \+ Stimmungsvoller Soundtrack
- \+ Liebenswerte Charaktere
- \+ Günstiger Preis (15 Euro)
- − Nur eine immer gleiche Hauptwaffe
- − Freies Erkunden sorgt für sehr viel Backtracking, trotz Schnellreise
- − Keine Checkpoints vor Bossen, dadurch teils lange Laufwege
- − Schwankender Schwierigkeitsgrad
- − Karte zeigt nur die nötigsten Infos, vieles muss man sich selbst merken
- − Seltene Performance-Einbrüche
- − Das „beste“ Ende (White Palace) ist nur für Profis zu erreichen

WERTUNG 85

The Elder Scrolls: Legends

Von: Markus Fiedler, Benedikt Plass-Fleßenkämper und Sascha Lohmüller

Die *Legends*-Macher bedienen sich für ihr *Elder Scrolls*-Kartenspiel dreist bei Konkurrenten wie *Hearthstone*. Aber das Ergebnis überzeugt!

Genre: Strategie
Entwickler: Dire Wolf Digital
Publisher: Bethesda
Erscheinungsdatum: 9. März 2017
Preis: Free2Play
USK: ab 12 Jahren

Mit *The Elder Scrolls: Legends* kommt ein kostenloses Sammelkartenspiel auf den Markt, das sich in fast allen Belangen so spielt – und oft auch so aussieht – wie Blizzards Genreprimus *Hearthstone*. Aber auch dem kann man ja schon bescheinigen, sich beim Urvater aller Fantasy-Kartenspiele bedient zu haben, bei *Magic: The Gathering*. Doch viel wichtiger ist die Frage: Wie gut ist die Variante des US-Entwicklers Dire Wolf Digital denn nun geworden?

Neues aus Tamriel

Die gute Nachricht: Es ist nicht alles nur geklaut. Tatsächlich haben die Entwickler es geschafft, sich ein paar neue Spielmechaniken zu überlegen, die für frische Gameplay-Elemente sorgen. So ist das Spielfeld in einigen Spielmodi beispielsweise in eine linke und rechte Zone unterteilt. Eine Hälfte weist eine Besonderheit auf. Das kann ein berechenbares Element wie beispielsweise die Schattenreihe sein. Darin frisch ausgespielte Karten sind eine Runde lang in Deckung und lassen sich so von schon im Spiel befindlichen Nahkämpfern nicht attackieren. Die Besonderheit kann aber auch aus einem Verzauberungseffekt in der Zone bestehen, der jede dorthin gespielte Karte in ein beliebiges Wildtier verwandelt. Und das lässt sich beim besten Willen nicht mehr vorhersagen oder planen. Das ist zwar mehr Chaosforschung als geplante Taktik in einer Partie, macht aber dennoch Spaß – vor allem,



Das Spiel bietet fünf Modi: Übungskampf, Kampagne, normales Spiel gegen einen anderen Spieler, die Arena gegen die KI (maximal neun Kämpfe) und die Arena gegen menschliche Gegner.

Auf dem Bildschirm sind alle wichtigen Infos zu den Karten und Effekten zu sehen. Zusätzlich lassen sich Hilfstexte einblenden. Das Spielfeld selbst fällt im Vergleich zum bunten *Hearthstone* trist aus.

Die Schattenreihe ist Standard bei normalen Kämpfen gegen andere Spieler. Hier lassen sich Einheiten wie Soldaten und Kreaturen eine Runde lang vor Nahkämpfen geschützt aufstellen.

Unten links auf den Karten wird angezeigt, zu welchem Attribut die Karte gehört (Blau = Intelligenz, Rot = Stärke und kein Symbol = neutrale Karte). Zu Beginn einer Partie entscheidet jeder Spieler, ob er vorgeschlagene Karten behalten will oder lieber neue zugelost bekommt.

wenn man durch pures Glück ein eigentlich verlorenes Match noch herumreißt. Das macht die Duelle im Vergleich zu *Hearthstone* durchaus spannender.

Außerdem sorgen ausgeprägte Spezialkarten für Abwechslung in jedem Deck. So gibt es Karten, die sich verdoppeln, wenn wir sie ausspielen und zu diesem Zeitpunkt über mehr Gesundheitspunkte als unser Gegner verfügen. Die „Goldene Heilige" etwa platziert sich in so einem Fall gleich noch einmal in unserer zweiten Spielzone und verstärkt so die taktischen Möglichkeiten – praktisch. Kartenmacht an bestimmte Voraussetzungen zu koppeln, ist zwar nicht gänzlich neu, aber so massiv wie in *The Elder Scrolls: Legends* wurde es noch nicht eingesetzt.

Karten für Blut

Neu sind Zusatzkarten bei Verwundung: Beim Verlust von je fünf Lebenspunkten wird eine Rune zerstört und der betroffene Spieler zieht eine zusätzliche Karte aus seinem Deck. Besitzt sie das Attribut Prophezeiung, darf man sie sofort kostenlos einsetzen. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Spieler gerade an der Reihe ist oder nicht. So kann ein in höchster Not gezogener Flächenzauber oder Wächter (das Pendant zum Spott in *Hearthstone*) eine schon verloren geglaubte Partie noch einmal interessant machen. Der Held selber spielt keine Rolle, denn Sonderfähigkeiten für ihn gibt es nicht.

Decks bauen mit zwei Farben

Das Spiel bietet insgesamt fünf Kartenfarben, aus denen sich ein Spieler maximal zwei für sein Deck aussuchen darf. Die Farben stehen für Stärke, Intelligenz, Willenskraft, Geschicklichkeit sowie Ausdauer und repräsentieren bestimmte Eigenschaften. Zusätzlich gibt es neutrale Karten, auf die man immer Zugriff hat, wenn man sich ein Deck baut. Das darf hier beträchtlich größer sein als bei *Hearthstone*: Mindestens 50

EINE KLEINE STARTHILFE IM WERT VON DREI EURO

Ihr habt durch unseren Test Lust bekommen, euch das Free2Play-Kartenspiel *The Elder Scrolls Legends* mal selber anzuschauen? Dann hätten wir eine kleine Starthilfe in Form von zwei kostenlosen Kartenpaketen im Wert von knapp 2,99 € für euch! Das Beste daran: Dieser exklusive Bonus-Code liegt sowohl der Magazin- als auch der Extended-Variante dieser Ausgabe bei.

Und so funktioniert's: Ihr gebt den Code von der beiliegenden Codekarte (S. 66/67) auf www.pcgames.de ein und erhaltet so euren persönlichen Key. Danach startet ihr den kostenlosen Bethesda.net-Launcher (wird benötigt, um *The Elder Scrolls: Legends* zu spielen; Client auf der ersten DVD der Extended-Ausgabe enthalten) und wählt im Menü links oben den Punkt „Code einlösen" aus. Nachdem ihr euren Bethesda-Benutzernamen und euer Kennwort eingegeben habt, dürft ihr euren 20-stelligen Code eingeben. Die beiden Basis-Kartenpakete (jeder Pack enthält sechs Karten) sind freigeschaltet und können wie gewohnt im Spiel geöffnet werden. Wir wünschen euch alles Gute und hoffen, dass ihr hochwertige Karten bekommt. Falls es Probleme beim Einlösen des Codes auf www.pcgames.de gibt, wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de. Bei Schwierigkeiten im Hinblick auf den Bethesda.net-Launcher und die Code-Eingabe dort müssen wir euch an den Support von Bethesda verweisen. Achtung: Pro Account lässt sich nur ein Code eingeben!





Um zu erfahren, was eine Karte kann, genügt ein Mouse-over: Sofort öffnen sich kleine Info-Fenster mit Erklärungen dazu.

Irgendwann hat man Karten doppelt. Wer die überzähligen zerstört, erhält Seelensteine, aus denen sich neue Karten herstellen lassen. Je seltener, desto teurer natürlich!

und höchstens 70 Exemplare passen in ein Deck. Dabei gilt die bekannte Regel: Bis auf legendäre Karten darf alles mehr als einmal vorkommen. Die Kartenqualität ist nicht nur in den aus *Hearthstone* bekannten Farben Weiß, Blau, Lila und Gold gehalten, auch die Namen der Seltenheitsstufen sind gleich.

Einstieg per Kampagne

Bevor ihr euch in den Bau eigener Decks stürzen dürft, hat Dire Wolf eine Kampagne davorgesetzt: In drei Akten mit insgesamt 20 Missionen lernt ihr hier die wichtigsten Grundlagen des Spiels, bekommt erste Kartenpakete und lernt erste vielversprechende Taktiken kennen. Wer das Prinzip gar nicht kennt: Mit Kreaturen, Zaubern und Verstärkungen versucht der Spieler, seinem Gegner alle Lebenspunkte (in der Regel 30) abzunehmen, bevor er selber keine mehr hat. Um eine der unterschiedlich teuren Karten auszuspielen, müsst ihr Magicka einsetzen. Diese magische Energie steigt automatisch zu Beginn jeder Runde um einen Punkt bis zum Höchstwert von zwölf Magicka.

Kein Sieg ohne Plan

Allein durch die mehr als 400 verfügbaren Karten in der Startversion lassen sich derart viele verschiedene Decks bauen, dass es keinen absolut sicheren Sieg geben kann. Eine wohlüberlegte Strategie hilft und hierfür bietet das Spiel reichlich Gelegenheit. Dank der unterschiedlichen Karteneigenschaften in den verschiedenen Farben ergeben sich vielfältige Möglichkeiten, sich sein Deck an die persönlich bevorzugte Spielweise anzupassen. *The Elder Scrolls: Legends* lässt sich in vielen Nuancen zwischen aggressiv und defensiv spielen. Es gibt Karten mit hohem und niedrigem Zufallsfaktor, außerdem verläuft kaum eine Partie wie die andere. Im Test stellen wir aber auch deutlich fest: So gut ausbalanciert wie *Hearthstone* ist *The Elder Scrolls: Legends* (noch) nicht. Einige Karten sind derart stark, dass es fast nicht möglich ist, sie aus dem Spiel zu nehmen. So ist beispielsweise die Fähigkeit Regenerieren in der Lage, eine damit ausgestattete Kreatur komplett zu heilen, sogar innerhalb einer Runde. Andere Karten verleihen allen eigenen Kreaturen im Spiel je einen Zusatzeffekt per Schlüsselwort, wie etwa Sturmangriff, Durchbrechen, Regenerieren, Wächter oder Ähnliches. Gerade zu Beginn der Karriere sind solche Karten oft absolute Matchwinner. Um da gegen andere Spieler mit mehr Erfahrung und Kartenauswahl mitzuhalten, heißt es: viel spielen, viel lernen, viele der zusätzlich erhältlichen Kartenpakete kaufen. ❑

MEINE MEINUNG

Wolfgang Fischer



„Gelungene *Elder Scrolls*-Kartelei mit vielen guten Ideen."

Mit *The Elder Scrolls: Legends* hat Entwickler Dire Wolf Digital einen ordentlichen Grundstock für ein besonderes Sammelkartenspiel gelegt. Die Karten sind hübsch designt und wirken mehr aus einem Guss als bei der Konkurrenz. Die Regeln sind einfach, das Gameplay dennoch fordernd und die Auswahl an Möglichkeiten erschlägt einen zu Beginn fast. Die Tücke liegt daher auch mehr im Detail: Einige Fähigkeiten wirken aktuell schlicht zu stark, andere eher unsinnig. Gegen das inzwischen hervorragend ausbalancierte *Hearthstone* haben es alle anderen eben schwer. Aber auch Blizzards erste Schritte ins Sammelkartengefilde litten zu Beginn noch unter Kinderkrankheiten und längst nicht jede Idee erwies sich als so gut wie gedacht. Daher kann auch aus *The Elder Scrolls: Legends* mit mehr Feinschliff und Überarbeitung ein echtes Highlight werden – gut und unterhaltsam ist es ja jetzt schon.

PRO UND CONTRA

- ➕ Anspruchsvolles Strategie-Kartenspiel
- ➕ Große Auswahl bei Karten und Spielmodi
- ➕ Tägliche Belohnungen locken ins Spiel
- ➕ Grafisch gelungene Karten
- ➕ Bietet neue Mechaniken im Spiel
- ➕ Stabile Online-Server
- ➖ Balancing noch mit Verbesserungspotenzial
- ➖ Etliche sehr starke Karten und Fähigkeiten im Spiel
- ➖ Etwas langweilig erzählte Startkampagne
- ➖ Kartenabfolge der KI manchmal schwer nachvollziehbar
- ➖ Spielerisch nutzlose Heldencharaktere





In der Regel findet ein Spieler schnell einen Gegner: Zu verschiedenen Tageszeiten dauerte es im Test jeweils nur wenige Sekunden, bis ein Kontrahent gefunden war.



Grünling Styx versucht sich daran, das Stealth-Genre alter Schule wieder salonfähig zu machen.

Genre: Action
Entwickler: Cyanide Studio
Publisher: Focus Home Interactive
Erscheinungsdatum: 14. März 2017
Preis: ca. € 40,-
USK: ab 16 Jahren

Von: Lukas Schmid

Styx: Shards of Darkness

Klein, grün und gemein: Goblin Styx begibt sich in sein zweites Schleich-Abenteuer und hat neben Feinden auch mit technischen und spielerischen Mängeln zu kämpfen.

Das Schleichspiel-Genre erlebte Anfang des Jahrtausends einen kleinen Hype, nicht zuletzt dank der damals neuen und von Kritikern und Spielern hochgelobten *Splinter Cell*-Reihe. Und auch heute noch setzen viele Abenteuer auf unbemerktes Vorgehen, meist allerdings nur noch als eine Alternative von mehreren und nicht selten in einem mit Rollenspiel-Elementen versehenen Spielprinzip. Minutenlanges Im-Schatten-Warten, der kluge Einsatz unserer Gimmicks und lineare Levels mit vorgegebenen Gegner-Routen – also Stealth ganz klassischer Art – hingegen ist heute nicht mehr wirklich in Mode; siehe auch *Splinter Cell*, welches sich ebenfalls weit von dem wegbewegt hat, was es einst ausmachte. *Styx: Shards of Darkness* macht es sich offensichtlich zur Aufgabe, diesem ehemals großen Spielprinzip wieder zu altem Glanz zu verhelfen – und zwar bereits in der zweiten Auskopplung nach dem guten, aber von etlichen nervigen Mängeln geplagten *Styx: Master of Shadows*. Dabei schlägt es sich prinzipiell gar nicht schlecht und bügelt einige der Kritikpunkte des Erstlings aus, aber bei Weitem nicht konsequent genug, um es in die erste Schleich-Liga aufsteigen zu lassen – dazu weist es nach wie vor viel zu viele Mängel auf.

Schleichen, Goblin-Style

Was den Titel auszeichnet und von vielen spielerisch ähnlich gearteten Abenteuern unterscheidet, ist auf jeden Fall das Setting. Statt in realistisch gestalteten Umgebungen unterwegs zu sein und in die Haut eines Spions oder Soldaten zu schlüpfen, verschlägt es uns in eine Fantasy-Welt, außerdem handelt es sich bei unserem Protagonisten um einen meist mies gelaunten Goblin mit Faible für fiese Aktionen und Hang zum Klauen. So verdient er sein Brot denn auch als Profi-Dieb und zieht durch insgesamt neun Levels, in denen er sein Talent auf die Probe stellen kann. Was als simple Gauner-Geschichte beginnt,


Die Levelgestaltung ist das große Highlight des Spiels und überzeugt durch viele Gameplay-Möglichkeiten.


Die langweilige Geschichte wird in ziemlich nett gemachten CGI-Filmsequenzen vorangetrieben.



Stealth-Kills sind effektiv, sorgen aber dafür, dass wir nach Level-Abschluss weniger Punkte erhalten.

So geschickt wie die Helden aus *Assassin's Creed* kraxelt Styx nicht durch die Levels, verfügt aber auch über einige akrobatische Fähigkeiten.

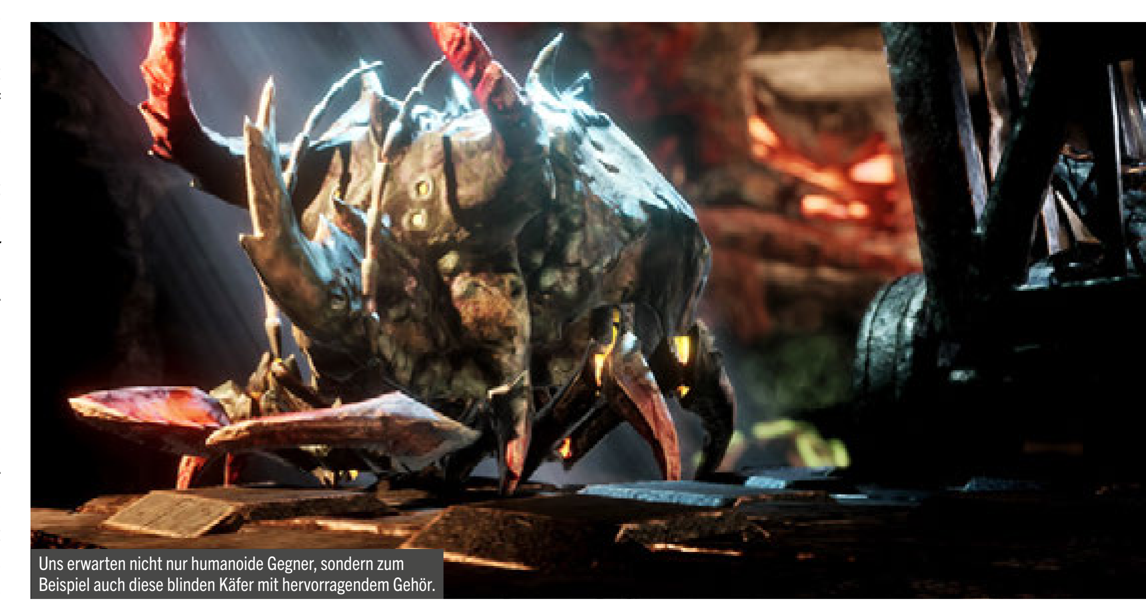


Auf Wunsch aktivieren wir eine spezielle Ansicht, in der Gegner und Gegenstände farblich hervorgehoben werden.

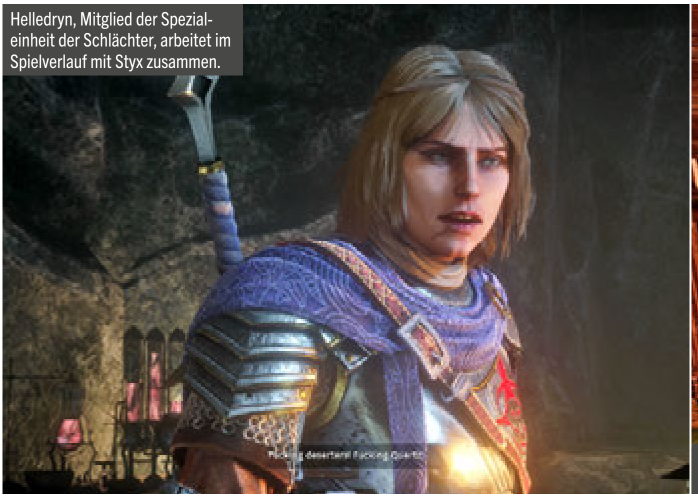
wächst sich jedoch schnell zu einer deutlich komplexeren Handlung aus; dummerweise geht diese Komplexität aber nicht mit Spannung oder Tiefgang einher. Angesichts mauer und willkürlicher Entwicklungen und – abseits des Helden – blass gezeichneter Figuren fällt es schwer, hier mitzufiebern. Hinzu kommen die zu langen und ebenso nichtssagenden Dialogsequenzen sowie der wenig berauschende Humor. Dieser setzt einerseits auf teilweise ganz unterhaltsame, grundsätzlich aber viel zu gewollt anzügliche Witze, andererseits auf völlig unpassende Popkultur-Referenzen. Wir wissen nicht, warum so viele Fantasy-Spiele meinen, mit zum Augenrollen verleitenden Anspielungen auf *Toy Story*, *Der Herr der Ringe* und Co. aufwarten zu müssen, entschuldigen wollen wir diese lahme Unterhaltungs-Chose aber definitiv nicht.

Gut gelungene Levelgestaltung
Am meisten Kompetenz beweisen die französischen Entwickler Cyanide Studio bei der Levelgestaltung. Die linearen, aber recht großen Abschnitte, von denen es pro Level drei bis vier gibt, erlauben massig verschiedene Herangehensweisen und warten mit etlichen optionalen Zielen auf. Meist gilt es, eine Zielperson zu erreichen oder einen Gegenstand zu klauen – wie wir das tun, steht uns jedoch völlig frei. Schleichen wir zwischen den Wächtern hindurch? Suchen wir uns unseren Weg über die Dächer? Klettern wir an Fassaden entlang? Oder suchen wir uns einen Weg durch den Untergrund? Immer gibt es mannigfaltige Möglichkeiten und dank der präzisen Steuerung hat man auch fast immer die volle Kontrolle. Da die missratene Steuerung über unseren Helden einer der markantesten Kritikpunkte im Vorgänger war, ist das ein doppelt positiver Umstand! Auch situationsspezifische Vorgehensweisen sind ab und an möglich. Wer einem betrogenen Ehemann den Liebesbrief seiner Gattin an ein Assassinations-Ziel auf den Tisch legt, spart sich die Mühe, den Gesuchten persönlich abzumurksen. Zudem erhalten wir oftmals die Möglichkeit, Trinkgefäße oder Essen zu vergiften und dadurch Soldaten auf ihrem Pfad ins virtuelle Nirwana zu schicken, wenn wir sie nicht per Stealth-Kill von hinten ausschalten wollen. Allerdings: Wer die beste Bewertung in den Levels erhalten will, muss lautlos vorgehen und gleichzeitig keine Leichen auf seinem Weg zurücklassen – schade, dass einem bei dieser Spielart im Endeffekt viele spielerische Möglichkeiten geraubt werden.

Defensive statt Offensive
Nicht versuchen sollte man sich an einem offensiven Vorgehen. Unser Anti-Held kann nicht direkt angreifen, sondern nur durch geschicktes Timing parieren – auf den zwei höchsten Schwierigkeitsgraden fällt sogar diese Fähigkeit weg – und geht schon nach sehr wenigen Schlägen zu Boden. Durch gesammelte Fähigkeitenpunkte, die man in simplen Skill Trees investieren



Uns erwarten nicht nur humanoide Gegner, sondern zum Beispiel auch diese blinden Käfer mit hervorragendem Gehör.


Helledryn, Mitglied der Spezialeinheit der Schlächter, arbeitet im Spielverlauf mit Styx zusammen.


Wie es sich für ein Schleichspiel gehört, können wir zahlreiche Lichtquellen bei Bedarf ausschalten.

kann, und Items wie Lebensenergieelexier oder eine Goldharz-Tinktur, die spezielle Fertigkeiten wie kurzzeitige Unsichtbarkeit an die Hand gibt, kann man sich zwar einen Vorteil verschaffen, zum meuchelnden Superhelden wird Styx aber dennoch nie. Apropos Items: Um diese anzufertigen, benötigen wir Materialien, die wir überall in den Levels finden. Leider ist das Crafting-System so belanglos und funktioniert so rudimentär, dass man es gleich hätte sein lassen können; einfach die entsprechenden Items direkt in den Welten zu verteilen, hätte mehr Sinn ergeben.

Dumm, dümmer, Gegner-KI

Vor allem aber versagt *Styx: Shards of Darkness* in einem anderen Bereich völlig: Die künstliche Intelligenz unserer Widersacher ist völlig misslungen. Es ist möglich, gänzlich unbemerkt direkt an den meisten Gegnern vorbeizuschleichen, ohne dass sie das Geringste davon mitbekommen. Sobald man herausgefunden hat hat, wie unbeschreiblich dämlich die Feinde sind, werden eigentlich spannende Schleich-Situationen im negativen Sinne zum Kinderspiel. Schlechte Gegner-Intelligenz ist ja schon in normalen Action-Adventures ein Makel, in einem Schleichspiel, in dem sich alles darum dreht, das virtuelle Gegenüber auszutricksen, ist sie aber unverzeihbar – vor allem, wenn sie dermaßen in den Sand gesetzt wurde wie hier. Anscheinend dieses Umstandes bewusst, versuchen die Entwickler, ihn gerade in den späteren Levels durch viel zu viele und willkürlich platzierte Feinde auszugleichen. Dass man, so man sich nicht völlig dämlich anstellt, trotzdem problemlos an ihnen vorbeikommt, spricht für sich.

Schweres Schleich-Duett

Hinzu kommt ein nett gemeinter, aber mehr schlecht als recht umgesetzter Koop-Modus. Jederzeit kann ein zweiter Spieler in unsere Session einsteigen und tatsächlich macht es Laune, gemeinsam durch die Welten zu schleichen. Allerdings wird dann, auch auf dem normalen Schwierigkeitsgrad, die Möglichkeit, Quicksaves zu setzen genauso wie unsere Fähigkeit, uns mit Paraden gegen Feinde zu wehren, deaktiviert. Da man dadurch zahlreiche Abschnitte immer und immer wieder spielen muss, sobald man einen Fehler macht, verliert man schnell die Lust am Koop-Geplänkel. Hinzu kommen regelmäßige Bugs und eine grundsätzlich unsaubere Technik, welche die veraltete, künstlerisch aber ganz ansehnliche Grafik abwerten. Zweimal mussten wir sogar Spielstände neu laden, weil für den Fortschritt notwendige Ereignisse in den Missionen nicht getriggert wurden. Was übrig bleibt, ist ein spielerisch durchaus ansprechender Schleichspaß mit toll gebauten Levels und vielen Gameplay-Möglichkeiten, dessen Qualitäten man aber unter einer großen Menge an Mängeln unterschiedlichster Art erst einmal finden muss. Sollte Goblin Styx ein weiteres Mal zurückkehren, hoffen wir, dass er sich nur mit aufmerksamen Wachen, nicht aber mit nervigen Designfehlern herumschlagen muss. ❑


Der Koop-Modus funktioniert soweit gut, streicht aber auch auf dem normalen Schwierigkeitsgrad hilfreiche Funktionen.

MEINE MEINUNG

Lukas Schmid



„Ganz unterhaltsam, könnte aber noch viel besser sein, als es ist."

Tatsächlich war ich in den ersten Spielstunden ziemlich angetan von Styx' schwarzhumorigem Abenteuer: Anstatt Trends aktueller Schleichspiele zu folgen, setzt das Spiel auf das Konzept, das dereinst die frühen *Splinter Cell*-Spiele so beliebt gemacht hat. Soll heißen, mal minutenlang im Schatten zu sitzen, um die perfekte Route zu planen, ist nicht die Ausnahme, sondern die Regel. So weit die Theorie – in der Praxis weicht der positive Ersteindruck aber nach einiger Zeit einer gewissen Ernüchterung, sobald man erkannt hat, wie unfassbar dämlich die Gegner-KI ist, wie überflüssig manche Spielelemente wie das Item-Crafting sind und wie fehleranfällig die – ohnehin nicht berauschende – Technik ist. Hinzu kommen die maue Geschichte und der zu gewollt derbe und auf längst überholte Popkultur-Referenzen setzende Humor. Das soll nicht heißen, dass *Shards of Darkness* ein schlechtes Spiel ist. Es könnte aber deutlich besser sein – und gerade mit Blick darauf, dass einige der störenden Elemente schon den ersten Teil plagten, sind sie in der Fortsetzung nur schwer zu entschuldigen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr gutes Leveldesign
- ➕ Gelungene Steuerung
- ➕ Zahlreiche Stealth-Mechaniken
- ➕ Viele mögliche Vorgehensweisen
- ➕ Recht sympathischer Protagonist
- ➖ Extrem miese Gegner-KI
- ➖ Sinnloses Crafting-System
- ➖ Schlecht integrierter Koop-Modus
- ➖ Viele Grafik- und Missions-Bugs
- ➖ Langweilige Handlung
- ➖ Belanglos-billiger Humor

WERTUNG **72**

Anders als das erste *Halo Wars* wurde der zweite Teil parallel für PC und Xbox One entwickelt.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Halo Wars 2

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Creative Assembly / 343 Industries
Publisher: Microsoft
Erscheinungsdatum: 21. Februar 2017
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 12 Jahren

Die Fortsetzung hat's in sich: *Halo Wars 2* mixt zugängliche Echtzeit-Strategie mit reichlich Action, Pathos, schnellem Multiplayer und tollen Cutscenes.

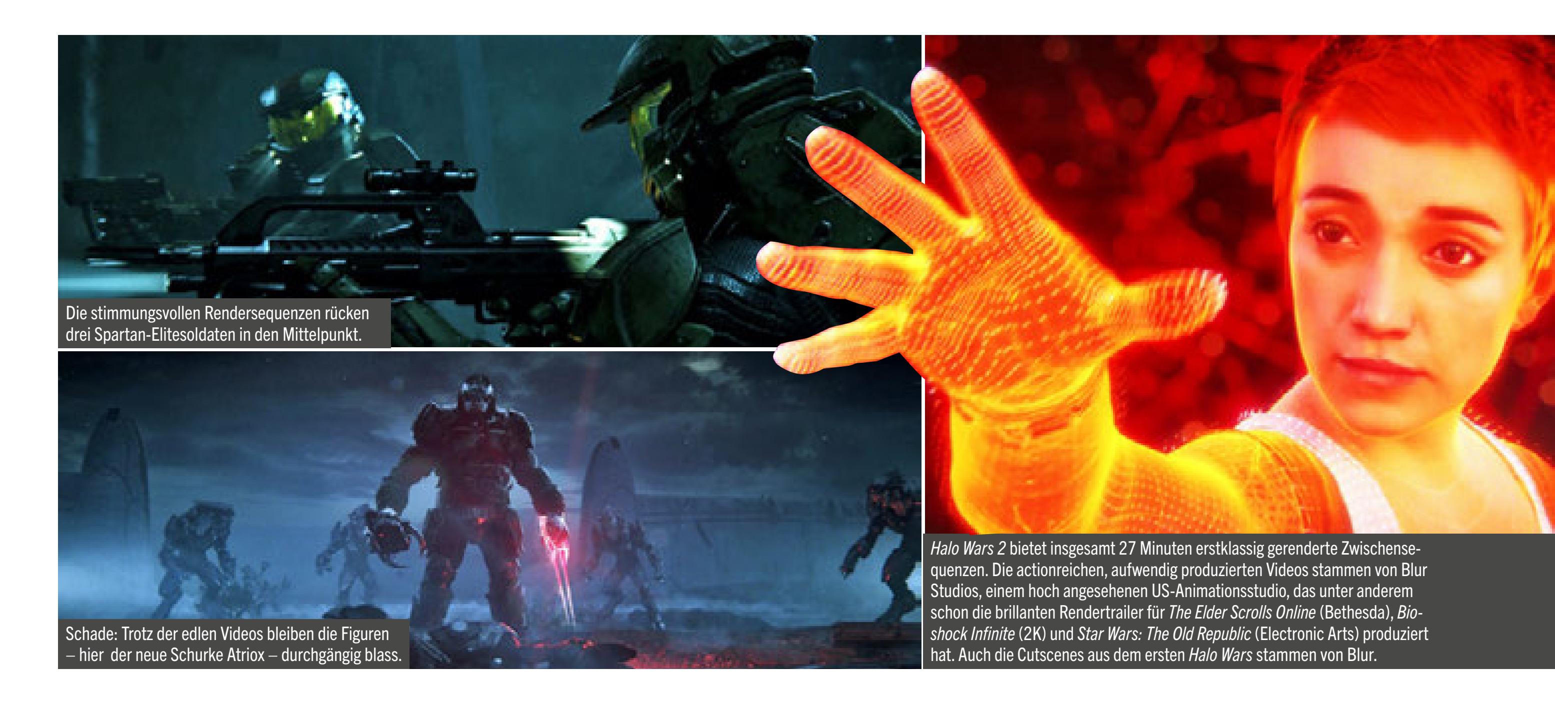
Von: Felix Schütz

Man muss es Microsoft hoch anrechnen: Mit einem Sequel zum acht Jahre alten *Halo Wars* hat kaum jemand gerechnet, schon gar nicht mit einer PC-Umsetzung. Immerhin erschien Teil 1 exklusiv für Xbox 360! Doch das Warten hat sich gelohnt: *Halo Wars 2* ist deutlich runder als sein Vorgänger, der erst Ende 2016 für den PC portiert wurde. Keine Selbstverständlichkeit, denn spielerisch bleibt fast alles beim Alten: Obwohl *Halo Wars 2* von neuen Entwicklern stammt (Creative Assembly und 343 Industries lösen die Ensemble Studios ab), wurde das Gameplay nur in Details verbessert. Die haben es aber in sich!

Geringer Umfang, gute Inszenierung

Die Kampagne umfasst 12 Missionen, die man auf dem normalen Schwierigkeitsgrad problemlos in 6 bis 8 Stunden durchgespielt hat. Wir finden: Das ist zu kurz für den hohen Kaufpreis! Zum Vergleich: *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* lieferte satte 38 Einsätze, in *Starcraft 2: Wings of Liberty* waren es 29 Missionen. Immerhin bietet *Halo Wars 2* aber neben höheren Schwierigkeitsstufen auch jede Menge Achievements und Bonusziele pro Mission. So lässt sich etwas mehr Spielzeit aus den Levels rauskitzeln.

Doch wo es der Kampagne an Umfang mangelt, entschädigt ihre starke Präsentation: *Halo Wars 2* erstaunt immer wieder mit langen, fantastisch gerenderten Videos, an denen selbst Blizzard seine Freude hätte! Die Story kann da nicht ganz mithalten, sie bietet in ihren besten Momenten solides Action-Kino, in



Die stimmungsvollen Rendersequenzen rücken drei Spartan-Elitesoldaten in den Mittelpunkt.

Schade: Trotz der edlen Videos bleiben die Figuren – hier der neue Schurke Atriox – durchgängig blass.

Halo Wars 2 bietet insgesamt 27 Minuten erstklassig gerenderte Zwischensequenzen. Die actionreichen, aufwendig produzierten Videos stammen von Blur Studios, einem hoch angesehenen US-Animationsstudio, das unter anderem schon die brillanten Rendertrailer für *The Elder Scrolls Online* (Bethesda), *Bioshock Infinite* (2K) und *Star Wars: The Old Republic* (Electronic Arts) produziert hat. Auch die Cutscenes aus dem ersten *Halo Wars* stammen von Blur.



Transportschiffe fliegen neue Gebäude in unsere Basis ein. Nur ein grafisches Gimmick, das aber für Atmosphäre sorgt.

Dank Interfaceverbesserungen, wie solchen Anzeigen, fällt der Basisbau komfortabler aus als im Vorgänger.

Der simple Basisbau aus *Halo Wars* bleibt nahezu unverändert: Wir errichten nur wenige Gebäude um eine Zentrale herum.

Bauaufträge und Truppennachschub verwalten wir über solche Ringmenüs. Eine praktische Bauleiste am Bildschirmrand gibt's leider nicht.

den schlechteren dagegen nur Sci-Fi-Trash. Immerhin knüpft der Plot aber gelungen an den Vorgänger an, führt unsere Helden an einen interessanten Schauplatz und konfrontiert sie dort mit einem neuen Feind: Anstelle der Allianz oder den Flood bekommen wir es diesmal mit den Verbannten zu tun, die unter dem Kommando des Abtrünnigen Brute Atriox stehen. Ausgerechnet der Oberschurke bleibt aber völlig blass und eindimensional, seine Motive werden zu keinem Zeitpunkt beleuchtet. Hier hätte ein Seitenwechsel mehr Einblicke schaffen können, doch leider dürfen wir die Verbannten nicht selbst spielen – die Geschichte wird wieder nur aus Sicht der UNSC erzählt.

Kleine Warnung an alle Quereinsteiger: Zumindest rudimentär sollte man sich im *Halo*-Universum auskennen, um in der Handlung durchzublicken! Ähnlich wie schon beim Vorgängerspiel gilt: Wer bei Begriffen wie Spartans, Blutsvätern, Archen oder Kartographen mit den Schultern zuckt, versteht nur Bahnhof. Zwar kann man auch ohne Vorkenntnisse seinen Spaß haben, allerdings muss man dann auf viele Hintergrundinfos und Zusammenhänge verzichten. Das gilt auch für den Schluss, der viele Fragen offen lässt, aber zumindest eine interessante Ausgangslage für eine Fortsetzung schafft. Und die dürfte als nahezu sicher gelten, daran lässt der Abspann wenig Zweifel. Ob die Geschichte allerdings wirklich in *Halo Wars 3* oder als Comic, Roman oder Film fertig erzählt wird? Das weiß derzeit wohl nur Microsoft.

Actionreich, aber wenig Tiefgang

Genau wie sein Vorgänger setzt *Halo Wars 2* auf actionbetonte, im Genrevergleich simple Echtzeit-Strategie, die mit sehr wenigen Kommandos auskommt. Kein Wunder, immerhin muss die Steuerung auch mit einem Gamepad flutschen! Genre-Profis mag das zu wenig sein, doch wer keine Lust auf Mikromanagement hat und es lieber zügig krachen lassen will, bekommt genau die richtige Mischung aus schneller Taktik und effektreichem Geballer geboten.

Der Basisbau präsentiert sich ebenfalls nahezu unverändert: Wie im Vorgänger errichten wir Stützpunkte nur an festgelegten Plätzen, indem wir dort eine Zentrale gründen, um die sich dann mehrere Gebäudeslots anordnen. Wir verteilen unsere wenigen Bauten also nicht frei, sondern basteln jede Basis nach dem gleichen Schema – und das wird schnell öde. Immerhin gibt es aber ein paar coole neue Einheiten und Upgrades für unsere Truppen, die den dürren Fuhrpark des ersten Teils deutlich aufpeppen. Zu den sinnvollen Neuzugängen zählt etwa die Nightingale-Flugeinheit, die Fahrzeuge in der Nähe repariert – sehr nützlich!

Auch das Sammeln von Ressourcen bleibt nahezu unangetastet: Wir schicken keine Erntefahrzeuge los, sondern bauen einfach nur Depots, die dann automatisch Währung erzeugen. Neu ist dagegen die zweite Ressource Energie: Im Vorgänger dienten Generatoren nur dazu, höhere Techstufen für Gebäude und Einheiten freizuschalten. In *Halo Wars 2* dagegen produzieren sie Energie, die wir in wichtige Upgrades stecken. Hochstufige Verbesserungen benötigen allerdings Unmengen an Energie, weshalb man frühzeitig Außenposten gründen sollte, um mehr Generatoren bauen zu können. Sonst gerät das Aufleveln der Einheiten schlichweg zu zäh und langweilig.

Abwechslungsreiche Aufträge

Ähnlich wie im ersten *Halo Wars* sind die Missionen schön abwechslungsreich. Zwar verbringt man viel Zeit damit, einfach nur die Maps zu erkunden, feindliche Stellungen wegzuholzen oder kleine Stützpunkte zu bauen. Doch dazwischen setzt das Spiel immer wieder positive Akzente, etwa mit einem Bosskampf gegen einen mächtigen Brute, der regelmäßig Druckwellen erzeugt, vor denen wir unsere Truppen in Sicherheit bringen müssen. Später sollen wir eine unterirdische Installation erobern, in der wir feindliche Drohnenschwärme mit

HALO WARS: DEFINITIVE EDITION – WAS TAUGT DIE PC-UMSETZUNG?

Wer den Vorgänger auf der Xbox 360 verpasst hat, kann sich freuen: Microsoft und 343 Industries haben auch das erste *Halo Wars* für den PC portiert und dabei ein wenig aufgepeppt.

Diese PC-Version von *Halo Wars* ist derzeit nur im Gesamtpaket mit *Halo Wars 2* verfügbar – als sogenannte *Ultimate Edition.* Diese Fassung kostet stolze 80 Euro und enthält neben *Halo Wars 2* auch einen Season Pass, der das Strategiespiel künftig um weitere Missionen und Mehrspielerinhalte erweitern soll. Ebenfalls in der Ultimate Edition enthalten: Die aufgepeppte Neuauflage von *Halo Wars* mit dem Namenszusatz *Definitive Edition*.

Für diese Neuauflage auf PC und Xbox One wurde *Halo Wars* grafisch ein wenig überarbeitet: Manche Texturen wurden durch schärfere Pixeltapeten ersetzt, die Effekte wirken knackiger und die Framerate ist spürbar höher als auf der Xbox 360. Spielerisch bleibt dagegen alles beim Alten: Der Spieler bekommt 15 kurzweilige Kampagnenmissionen geboten, in denen man die Anfänge der Geschichte rund um die Spirit of Fire erlebt. Bereits das erste *Halo Wars* bot aufwendige Rendervideos, die auch heute noch sehenswert sind. An den hohlen Dialogen, den flachen Figuren und der durchwachsenen deutschen Sprachausgabe ändert das leider nichts. In die PC-Steuerung ist kaum Mühe geflossen, das Interface wirkt unhandlich und bremst besonders beim Basisbau den Spielfluss. Da hat *Halo Wars 2* klar die Nase vorn. Dafür in beiden Spielen gut: die Möglichkeit, die Story-Kampagnen auch gemeinsam im Koop-Modus zu spielen.



Die PC-Umsetzung des acht Jahre alten *Halo Wars* wurde grafisch überarbeitet. Die Maus-Tastatur-Steuerung lässt aber zu wünschen übrig.

BLITZ: DER BESONDERE MEHRSPIELERMODUS

Während man in den übrigen Mehrspielermodi ganz klassisch Stützpunkte errichtet und Einheiten baut, läuft der Blitz-Modus anders ab. Hier verwaltet man keine Basis. Für Truppennachschub spielen wir dagegen Spielkarten aus, von denen immer vier zufällig gezogen und unten am Bildschirmrand eingeblendet werden. Diese Karten werden auf Knopfdruck sofort aktiviert, Einheiten erscheinen dann ohne Wartezeit auf der Map. Das simple Ziel: Drei Kontrollpunkte halten, um so stetig Siegespunkte zu verdienen. Ohne Basisbau konzentrieren wir uns ganz auf die Einheiten, es ist also entscheidend, dass wir unsere Truppen optimal positionieren und ihre Spezialfähigkeiten im richtigen Moment nutzen. Neue Spielkarten erhalten wir ausschließlich über Booster Packs. Solche Kartenpäckchen bekommen wir, indem wir die Kampagne abschließen, fleißig Multiplayermatches spielen – oder sie zu gesalzenen Preisen gegen echtes Geld im Ingame-Shop kaufen. Mit den so verdienten Karten stellen wir uns Decks zusammen, die möglichst ausgewogen sein sollten – denn jede Karte kostet eine gewisse Menge Energie. Man sollte also auch ein paar günstigere, einfachere Karten in sein Deck packen, um bei Bedarf auch mit weniger Ressourcen neue Truppen und Spezialfähigkeiten auszuspielen. Karten liegen in unterschiedlichen Seltenheitsgraden und Qualitätsstufen vor. Da wir von jeder Karte nur ein Exemplar im Deck haben dürfen, werden doppelte Karten automatisch dazu genutzt, Einheiten und Fähigkeiten aufzuleveln und so stärker zu machen.



Zwischen den Partien stellen wir Decks wie in einem Trading-Card-Game zusammen.



Im rasanten Bliz-Modus werden Einheiten durch Spielkarten direkt aufs Schlachtfeld beordert.

EMP-Schlägen deaktivieren. Oder wir verteidigen einen Stützpunkt gegen Angriffswellen, bis uns ein riesiger Bossgegner überrascht. Es gibt sogar eine Mission, die von Tower Defense inspiriert ist und uns zwingt, unsere Truppen in mehrere Verbände aufzuteilen. Besonders cool: Wie im ersten *Halo Wars* können wir die Kampagne auch im Koop-Modus spielen, dazu müssen wir nur einen Spieler aus unserer Freundesliste einladen. Leider gibt es keine Suchfunktion für fremde Spieler – wer also keine Freunde in seiner Liste hat, muss auf den Koop verzichten.

Steuerung mit Altlasten

Trotz der cleveren Gamepad-Steuerung spielt sich *Halo Wars 2* mit Maus und Tastatur ein wenig komfortabler. Allerdings hat das Interface auch viele Konsolen-Altlasten: So vermissen wir etwa ein globales Baumenü à la *C&C*, in dem man Einheiten jederzeit nachordern kann. Stattdessen müssen wir ständig zurück in die Basis und dort die Gebäude anklicken, damit sich ein riesiges Ringmenü öffnet, in dem wir Aufträge erteilen und Truppennachschub bestellen. Auch Spezialfähigkeiten aktiviert man nicht bequem über eine eigene Aktionsleiste, sondern per Radialmenü. Beim ersten *Halo Wars* waren solche Bedienungsmängel noch der Konsolenherkunft geschuldet – warum man sie bei Teil 2, der parallel für PC entwickelt wurde, nicht beseitigt hat, bleibt ein Rätsel. Das Gleiche gilt für die Einheitenauswahl: Selektierte Truppen werden zwar mit Icons am Bildschirmrand eingeblendet, doch direkt auswählen darf man sie dort nicht – die Icons lassen sich nicht anklicken. Stattdessen müssen wir die Untergruppen mit dem Mausrad durchschalten – sehr ungewohnt!

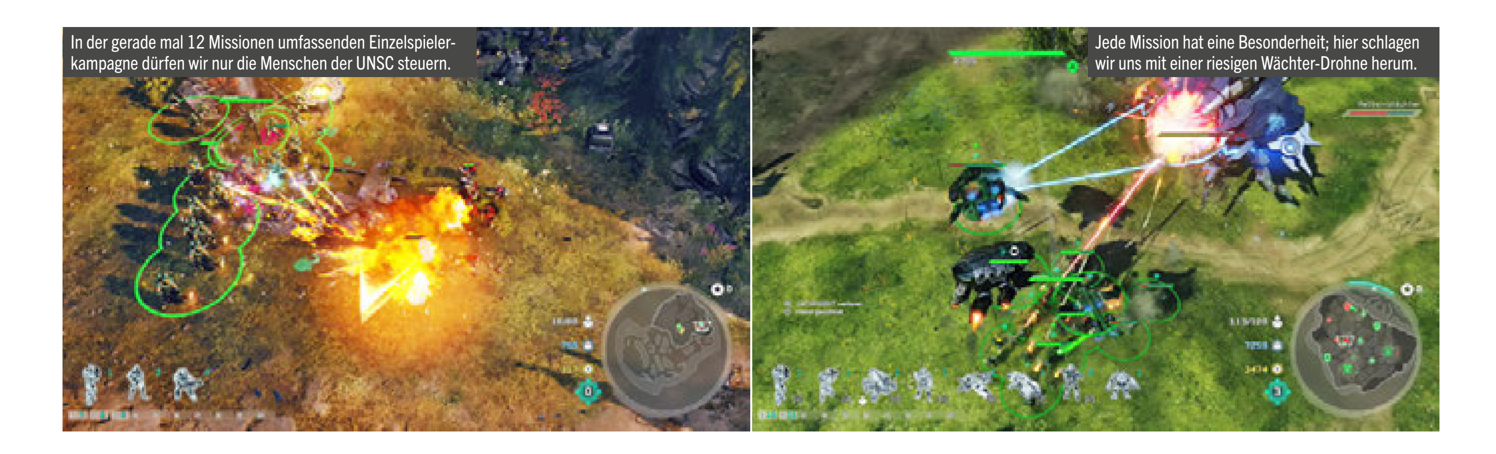
Eine deutliche Verbesserung gegenüber dem ersten *Halo Wars*: Bewegt man den Cursor über ein Gebäude, wird seine Bezeichnung darüber eingeblendet. Und sobald wir einen Bau- oder Forschungsauftrag erteilen, erscheinen kleine Symbole über den Gebäuden, die den Fortschritt anzeigen. Das alles heißt für den Spieler: Man muss die Gebäude viel seltener anklicken als im ersten *Halo Wars*. Ebenfalls prima: Die problematische Wegfindung des Vorgängers wurde komplett überarbeitet. Nun können wir auch Einheitengruppen problemlos durch die Gegend scheuchen, ohne dass sie sich gegenseitig im Weg stehen.

***Halo*-Atmosphäre pur**

Optisch zeigt sich *Halo Wars 2* ein bisschen bunter und comichafter als sein Vorgänger, ohne aber jemals den Stil und die Atmosphäre einzubüßen, die *Halo* auszeichnen. Wer nahe ranzoomt, erkennt schicke Waffen- und Partikeleffekte, die Einheiten sind detailliert gestaltet und die Levels stimmungsvoll texturiert. Selbst der dröge Basisbau sieht gut aus: Rohbauten werden von Transportschiffen herangeflogen und auf dem Gebäudeslot abgesetzt. Das macht den Stützpunkt viel lebendiger als im Vorgänger!

▲ Die hübsche Grafik glänzt mit vielen liebevollen Details. Hier erkennt man genau, wie ein Spartan-Elitesoldat einen Alien-Panzer kapert.

◀ Im Vergleich zum Vorgänger wurde die Wegfindung stark verbessert, dadurch lassen sich auch größere Einheitengruppen problemlos kommandieren.


In der gerade mal 12 Missionen umfassenden Einzelspielerkampagne dürfen wir nur die Menschen der UNSC steuern.

Jede Mission hat eine Besonderheit; hier schlagen wir uns mit einer riesigen Wächter-Drohne herum.

Besonders hübsch sind die Spezialanimationen unserer Spartan-Soldaten, etwa wenn sie ihre Gegner im Nahkampf durch die Luft schleudern und sie dann mit einem vernichtenden Hieb zu Boden schmettern. Oder wenn wir dem Spartan befehlen, ein feindliches Fahrzeug zu kapern: Wie schon im ersten *Halo Wars* sehen wir dann detailliert, wie unser Soldat auf den Alien-Panzer oder Mech springt, die Luke aufprügelt und sich schließlich selbst hinters Steuer klemmt.

Die Präsentation wird durch eine gute Musikuntermalung abgerundet, die für ordentlich Tempo und Stimmung sorgt. Und auch die deutschen Sprecher sind diesmal deutlich besser besetzt als im Vorgängerspiel. Sie klingen zwar immer noch oft zu abgelesen und müssen zum Teil Sätze vortragen, die vor Pathos nur so triefen, doch zumindest legen sie sich deutlich mehr ins Zeug als in Teil 1 – und davon profitiert die Atmosphäre enorm.

Multiplayer für jeden Geschmack

Obwohl die Einzelspielerkampagne das Herzstück von *Halo Wars 2* bildet, sind auch ein paar solide Mehrspielermodi an Bord. Neben der Möglichkeit, die Kampagne kooperativ zu spielen, gibt es noch vier kompetitive Spielweisen, von denen drei im Grunde nur Variationen des klassischen Spielprinzips darstellen: In „Dominanz" erobern wir Kontrollpunkte und verteidigen sie gegen unsere Widersacher. Im Modus „Festungen" ist es unsere Aufgabe, mehr Stützpunkte als die Gegner zu errichten, wozu uns unbegrenzte Ressourcen zur Verfügung stehen. Und der obligatorische „Deathmatch"-Modus bedarf keiner weiteren Erklärung. Um die Partien etwas zu variieren, stehen acht Maps plus Optionen zur Auswahl, dank denen wir etwa die Startressourcen, Fog of War oder das Zeitlimit festlegen. Zur Übung können wir alle Mehrspielermodi außerdem auch gegen die KI spielen.

Der spannendste Mehrspielerpart ist aber der besonders schnelle, actionbetonte Blitz-Modus. Darin errichten wir keine Stützpunkte, sondern spielen sämtliche Einheiten und Spezialfähigkeiten in Form von Karten aus. Das geht – wie der Name schon sagt – blitzschnell, allerdings kostet jede Karte unterschiedlich viele Energiepunkte, die sich nur langsam aufladen. Darum suchen wir die Map immer wieder nach Versorgungskisten ab, durch die wir Bonusenergie erhalten. Derweil müssen wir Kontrollpunkte erobern und sie gegen die Gegner verteidigen, um Siegespunkte zu verdienen. Das sorgt für viel Bewegung und Dynamik auf den kleinen Maps, zumal wir uns ohne Basis voll und ganz auf unsere wenigen Einheiten konzentrieren, die wir hier besonders clever kommandieren müssen. Das macht die zehnminütigen Mehrspielergefechte zwar taktisch reizvoll, gleichzeitig aber auch angenehm kurzweilig und zugänglich!

Zwischen den Partien stellen wir Kartendecks zusammen und bestimmen so, mit welchen Einheiten wir in die Schlacht ziehen. Neue Karten erhalten wir aus Booster Packs, die wir entweder durch fleißiges Spielen verdienen oder gegen (reichlich) echtes Geld im Ingame-Shop kaufen können. Dadurch weht zwar ein Hauch von Pay2Win durch den Blitz-Modus, da man sich theoretisch für sehr viel Geld auf einen Schlag riesige Kartenmengen kaufen kann, allerdings hat man auch ohne Echtgeld-Einsatz seinen Spaß im Multiplayer – und das ist die Hauptsache. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Schick inszenierte Fortsetzung mit magerem Umfang."

Unkompliziert, actionreich und durchweg unterhaltsam: *Halo Wars 2* gefällt mir deutlich besser als der erste Teil! Klar: Auch der Nachfolger bringt das Genre nicht weiter, er ist auf Kurzweil getrimmt und kann sich weder in Sachen Umfang noch Tiefgang mit einem *C&C 3* oder *Starcraft 2* messen. Aber er liefert einen angenehm unkomplizierten Mix aus Action und Strategie, hübsch designte Missionen, viel *Halo*-Atmosphäre und garniert das Ganze mit bombastischen Cutscenes. Kein Spiel, das mir ewig in Erinnerung bleiben wird, aber ein schöner Zeitvertreib für ein Wochenende! Von der PC-Steuerung hatte ich mir zwar mehr erhofft (warum immer noch kein stinknormales Baumenü!?), aber immerhin – dank sinnvoller Detailverbesserungen spielt sich *Halo Wars 2* bereits komfortabler als der Erstling. Ganz oben auf meiner Wunschliste für einen dritten Teil: Eine deutlich längere Kampagne! Denn mit 12 Missionen ist mir *Halo Wars 2* schlichtweg zu kurz geraten, zumal das Ende komplett offen ist. Falls Microsoft also wirklich einen dritten Teil plant, hoffe ich, dass der sich nicht wieder acht Jahre Zeit lässt!

PRO UND CONTRA

- ➕ Actionreich und unkompliziert
- ➕ Abwechslungsreiche Missionen
- ➕ Klasse *Halo*-Atmosphäre
- ➕ Kampagne auch im Koop spielbar
- ➕ Insgesamt hochwertige Inszenierung
- ➕ Fantastisch gerenderte Cutscenes
- ➕ Vier Schwierigkeitsgrade
- ➕ Sehr guter Soundtrack
- ➕ Kurzweilige Multiplayermodi
- ➖ Kurze Kampagne mit offenem Ende
- ➖ Langweiliger Basisbau
- ➖ Interface mit Konsolen-Altlasen
- ➖ Nur Menschen in der Story spielbar
- ➖ Durchweg blasse Charaktere
- ➖ Teils nervige Einheitenkommentare

WERTUNG **81**



Mit seiner actionreichen Inszenierung wird *Halo Wars 2* seiner großen Shooter-Vorlage mühelos gerecht.

Holy Potatoes! We're In Space?!

Der Boss ist besiegt, wir haben gewonnen: Leider wiederholen sich die Kampfphasen unnötig oft und werden dadurch ziemlich lästig.

Genre: Rundenstrategie **Entwickler:** Daylight Studios **Publisher:** Daedalic Entertainment **Erscheinungsdatum:** 14. Februar 2017 **Preis:** ca. € 14,99 **USK:** nicht geprüft

Ein eigentümlicher Vertreter aus dem Genre Gemüsespiel – Kartoffeln als Helden eines Weltraum-Rogue-likes mit Strategieelementen.

Von: Benjamin Danneberg/Wolfgang Fischer

Die mittelalterliche Seefahrt war gefährlich. Seeleute liefen damals nicht nur regelmäßig Gefahr, von Kanonenkugeln erwischt zu werden, auch Krankheiten machten auf den Holzpötten regelmäßig die Runde. Um beispielsweise Skorbut zu verhindern, wurden Zitronen, Sauerkraut und jede Menge Kartoffeln mit an Bord genommen.

Gesundes Knollengemüse findet sich aber nicht nur in historischen Geschichten oder auf unserem Mittagsteller. Das in Singapur beheimatete Entwicklerstudio Daylight Studios verarbeitete mit *Holy Potatoes: A Weapon Shop?!* Kartoffeln erstmals zu einem PC-Spiel. Nun soll das vitaminhaltige Gemüse sogar in den Weltraum gehen, noch dazu als eine Art Rogue-like im Stile von *Faster Than Light*. Ist das Spiel eine knusprige Bratkartoffel geworden oder bloß zerkochter Kartoffelbrei? Das klären wir im Test.

Wirrer Story-Trash

Die Kartoffeldamen Cassie und Fay sind mit ihrem Raumschiff Knutschkartoffel (lässt sich umbenennen!) auf der Suche nach ihrem Opa Jiji. Der wurde von der Wurzel-Organisation Eklipse gefangen genommen und wird irgendwo in den Weiten des Gemüse-Universums festgehalten. So unspektakulär der rote Faden der Geschichte ist, so bleibt er die einzige nachvollziehbare Handlung im ganzen Spiel. Um diesen Story-Pfeiler herum stricken die Entwickler höchst absurde Geschichten rund um Tüften, Karotten und Lauch.

Die einzelnen Missionen in den Galaxien zeichnen sich dabei durch nahezu komplette Abwesenheit jedes Zusammenhangs mit der Suche nach Opa Jiji aus, die Rückkehr zum roten Faden wird immer auf geradezu aberwitzige Weise konstruiert. Dazu wird auf sehr eigenwilligen Humor zurückgegriffen, der vor allem auf der exzessiven Nutzung von Wortspielen (Barbrie – ja, das spielt auf den Käse an) sowie wilden popkulturellen Querverweisen basiert.

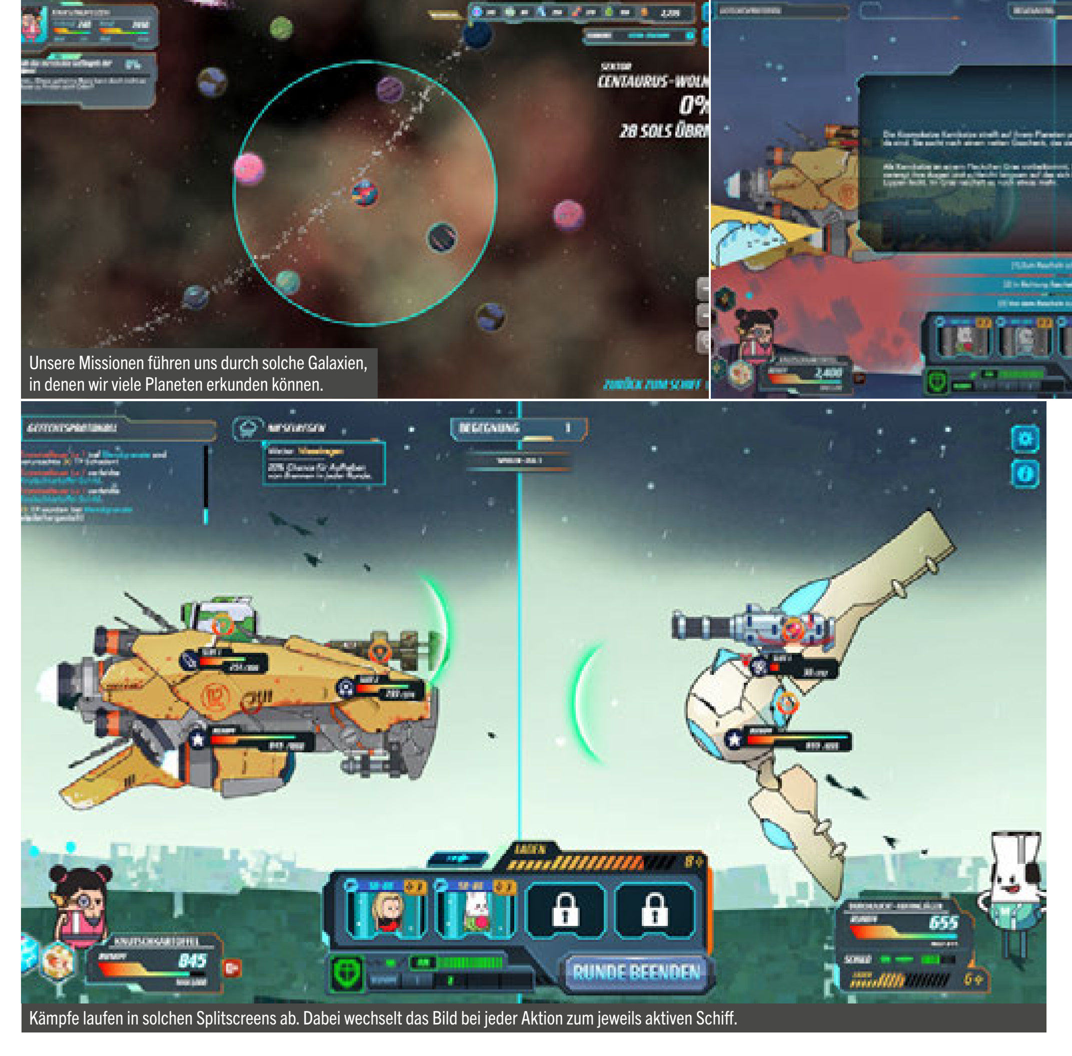
Gleich zu Beginn befreien wir die Kosmokatze aus den Griffeln des Dreigroschen-Opas, danach zerschneiden wir die Dornenranken in der Dornröschen-Mission mit einer Riesenschere. Christine Daaé (Hauptcharakter aus *Das Phantom der Oper*) wird in der Mission „Das Phantom der Weltraum-Oper“ kurzerhand zum Wurzelgemüse Lauchiane Daaé degradiert. *Pokémon* wird zu Popelschon und von Doktor Was? bis zum Krieg der Kroketten ist alles dabei, was



Bis an die Zähne mit Kartoffeln und Lauch, Erbsenpistole und Donnerschlag bewaffnet erkunden wir Planeten und kämpfen gegen andere feindliche Gemüsesorten.



Cassie und Fay sind die Protagonisten des Spiels und sie pflegen häufig einen ziemlich albernen Humor.



Unsere Missionen führen uns durch solche Galaxien, in denen wir viele Planeten erkunden können.

Zufallsereignisse wie das Treffen mit der Kamikatze wiederholen sich ständig.

Kämpfe laufen in solchen Splitscreens ab. Dabei wechselt das Bild bei jeder Aktion zum jeweils aktiven Schiff.

durch eine Gemüsereibe passt. Präsentiert werden die Missionen in öden Textfenstern und mit Dialogen, die zwischen witzig, kitschig und hoffnungslos albern schwanken wie eine Tomatenstaude im Schneesturm.

Wem das zu abgedreht ist, der vergibt schnell das Prädikat „Bio-Müll“ und sucht schleunigst das Weite. Wer den Trash-Faktor zu schätzen weiß, der schmunzelt bei einigen wenigen gelungenen Witzen, ignoriert den restlichen gequirlten Blödsinn und hält sich an das Gameplay.

Wenn die Zwiebel-Oma über die Weltraum-Straße muss

Jede der Galaxien im Spiel besteht aus mehreren Planeten mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad. Wir besetzen unsere Waffensysteme per Drag & Drop mit Crew-Mitgliedern und dann geht's im 2D-Sidescroller-Stil über die Planetenoberfläche. Dort erleben wir Zufallsbegegnungen, beispielsweise wenn wir in einen Stau (!) geraten. Dann dürfen wir entscheiden, ob wir drum herum fliegen oder abwarten. Ein anderes Mal helfen wir Oma Zwiebel beim Tragen der Einkaufstüten. Oder wir untersuchen Kisten auf Ressourcen. Jede Entscheidung hat Auswirkungen: Mal bekommen wir Ressourcen, mal Stärke (das Kohlenhydrat als Währung, clever!), mal werden wir beklaut oder unser Schiff beschädigt. Es gibt eine ganze Reihe Zufallsereignisse, allerdings längst nicht genug: Sehr bald wiederholt sich alles nur noch.

Raumschlachten im Splitscreen

Kämpfe werden im Splitscreen abgehandelt: Links befindet sich unser Schiff, rechts unser Gegner. Bevor wir loslegen, untersuchen wir die Waffen des Gegners auf Schaden und Fähigkeiten. Einige Waffen haben beispielsweise die Chance, Angriffswerte zu senken oder Brandschaden über Zeit zu verursachen. Wir sind also gezwungen, taktisch zu denken und die jeweils größte Bedrohung zuerst auszuschalten. Die eigentliche Schießerei ist rundenbasiert: Erst schießen wir, dann der Gegner. Dabei wechselt der Bildschirm jedes Mal zwischen uns und dem Gegner hin und her – das kann ganz schön nerven. Zusätzlich können wir (und der Gegner) jeweils eine Schwachstelle des Schiffs (Waffen und Rumpf) mit einem Schild schützen.

Jede Waffe benötigt eine bestimmte Menge Energie-Ladung, um feuern zu können, wir können also nicht immer alle Waffen abfeuern. Die anfängliche Ladung und deren Regeneration pro Runde hängt von unseren Raumschiff-Upgrades ab. Zusätzlich hat unser Pilot Spezialfähigkeiten wie Reparieren oder die Beseitigung eines Debuffs (z. B. das bereits angesprochene Brennen). Alles zusammen ergibt eine ordentliche taktische Bandbreite an Möglichkeiten und es kann sehr spannend sein, mit der richtigen Wahl der Waffenreihenfolge sowie dem sinnvollen Einsatz des Schilds und der Fähigkeiten einen Kampf für sich zu entscheiden.



Spezialfertigkeiten werden durch solche Anime-Effekte präsentiert.



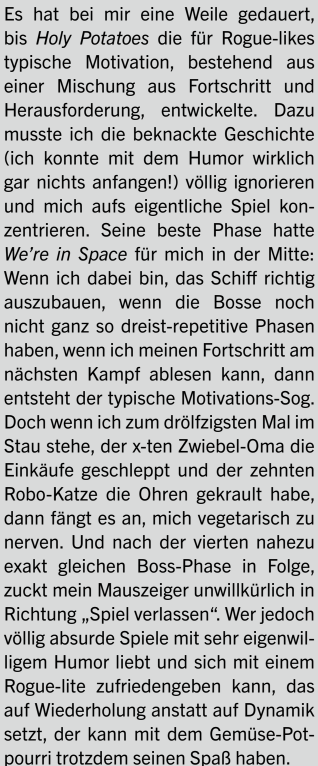
Unsere Akademie auf dem Schiff nutzen wir, um die Crew besser auszubilden.



Unser Raumschiff müssen wir ständig ausbauen und upgraden, damit wir in den späteren Galaxien mithalten können.

MEINE MEINUNG

Wolfgang Fischer



„Kartoffeloper mit viel Wiederholung und wenig Dynamik"

Es hat bei mir eine Weile gedauert, bis *Holy Potatoes* die für Rogue-likes typische Motivation, bestehend aus einer Mischung aus Fortschritt und Herausforderung, entwickelte. Dazu musste ich die beknackte Geschichte (ich konnte mit dem Humor wirklich gar nichts anfangen!) völlig ignorieren und mich aufs eigentliche Spiel konzentrieren. Seine beste Phase hatte *We're in Space* für mich in der Mitte: Wenn ich dabei bin, das Schiff richtig auszubauen, wenn die Bosse noch nicht ganz so dreist-repetitive Phasen haben, wenn ich meinen Fortschritt am nächsten Kampf ablesen kann, dann entsteht der typische Motivations-Sog. Doch wenn ich zum drölfzigsten Mal im Stau stehe, der x-ten Zwiebel-Oma die Einkäufe geschleppt und der zehnten Robo-Katze die Ohren gekrault habe, dann fängt es an, mich vegetarisch zu nerven. Und nach der vierten nahezu exakt gleichen Boss-Phase in Folge, zuckt mein Mauszeiger unwillkürlich in Richtung „Spiel verlassen". Wer jedoch völlig absurde Spiele mit sehr eigenwilligem Humor liebt und sich mit einem Rogue-lite zufriedengeben kann, das auf Wiederholung anstatt auf Dynamik setzt, der kann mit dem Gemüse-Potpourri trotzdem seinen Spaß haben.

Nachdruck durch Wiederholung?

Boss-Kämpfe ziehen sich oft über mehrere Phasen. Bosse besitzen besonders vernichtende Spezialfähigkeiten (z. B. Feuerregen), die unseren Knollenkämpfern harte Nüsse zu knacken geben. Allerdings zeigt sich hier (vor allem im späteren Verlauf) das größte Problem des Spiels: Die Kämpfe sind extrem repetitiv und bestehen oft aus der immer gleichen Abfolge von Klicks. Bei Boss-Kämpfen geht das sogar so weit, dass wir teilweise vier Mal in Folge durch je zwei identische Boss-Phasen müssen. Das ist keine Herausforderung, das ist selbst für Wurzelgemüse stinklangweilig.

Wessen Rumpf zuerst keine Hitpoints mehr hat, der explodiert. Im Fall eines Sieges sacken wir Stärke und erbeutete Waffen ein. Platzt dagegen unser eigenes Raumschiff, können wir einen von drei automatischen Speicherständen neu laden. Deshalb ist *Holy Potatoes* auch kein waschechtes Rogue-like, sondern eher ein Rogue-lite: Wir sterben nicht permanent und müssen auch nicht von vorn anfangen. Das passiert auch dann nicht, wenn wir das Rundenlimit für eine Galaxie überschreiten und die Eklipse-Organisation uns killt. Nur wenn wir uns in eine echte Sackgasse manövriert haben (zum Beispiel, weil wir für eine neue Galaxie noch nicht stark genug waren), müssen wir neu starten. Dabei verändern sich aber nur ab und zu einige Missionen, davon abgesehen spielen wir haargenau dieselben Sachen noch mal.

Sinnvoll aufrüsten

Die eigentliche Herausforderung besteht darin, das Schiff sinnvoll zu konfigurieren und die Crew weiterzubilden. In der Werkstatt baut unser Mechaniker aus Ressourcen neue Waffen. In der Akademie steigern wir die Fähigkeiten der Crew (beispielsweise höhere Präzision mit bestimmten Waffen oder Heilungschancen). Zusätzlich gibt es das Labor, in dem allgemeine Upgrades wie geringerer Treibstoffverbrauch oder eine höhere Ressourcenausbeute erforscht werden. Und die Krankenstation benötigen wir, um Debuffs von Crewmitgliedern, deren Waffen in einem Kampf zerstört wurden, zu entfernen. Andere Upgrades, wie verbesserte Schildgeneratoren oder neue Waffenslots sowie Blaupausen für Waffen, kaufen wir direkt im Galaxie-Zentrum. Dort können wir auch neue Crew-Mitglieder anheuern.

Damit wir uns all das leisten können, müssen wir das Rundenlimit in einer Galaxie möglichst ausreizen und so viele Planeten erkunden wie möglich. Der sukzessive Ausbau unseres Raumschiffs motiviert uns und anfangs fiebern wir der nächsten Ausbaustufe geradezu entgegen. Doch auch das nutzt sich bald ab, denn mit einem gewissen Ausrüstungs- und Upgrade-Status sind nur noch die Bosse eine Herausforderung – und das auch nur aufgrund der ewigen Wiederholung der Kampfphasen.

Stabil, aber ohne Höhepunkte

Holy Potatoes: We're in Space?! ist uns in über 15 Stunden Testzeit nur einmal abgeschmiert. Während das Raumschiff-Innenleben und das Galaxie-Zentrum ansehnlich und detailliert gestaltet sind, kann der Rest des Spiels maximal Fans von kindlicher Grafik, minimalistischen Texturflächen und dünnen Sounds überzeugen. Der wilde Mix aus Sidescroller-Raumschiff-Kämpfen im Splitscreen mit farbintensiven Anime-Effekt-Einlagen ist zudem sehr gewöhnungsbedürftig.

Das größte Problem des Spiels ist jedoch seine Belanglosigkeit, hervorgerufen durch den oft albernen Humor, die absurde Erzählweise, die extrem eintönigen und repetitiven Erkundungsphasen und nur selten herausfordernden Kämpfe. Anders als beispielsweise das ebenfalls verrückte *Deponia* verfolgt *Holy Potatoes* keine klare dramaturgische Linie und scheint eher darauf ausgelegt, eine Absurdität auf Teufel komm raus mit der nächsten toppen zu wollen. Und auch das Vorbild *Faster Than Light* weiß durch seinen knackigen Herausforderungsgrad weit mehr zu motivieren.

Als verrücktes Trash-Game funktioniert die Kartoffeloper eine Weile ganz gut, die dauernden Wiederholungen dürften aber auch hartgesottene Fans schnell langweilen. Von allem etwas zu nehmen und es in einen Topf zu kippen, ergibt zwar ein umfangreiches Potpourri – aber noch lange keines mit perfektem Geschmack. Dafür ist die Auswahl der Zutaten schlichtweg zu unausgewogen. ❑

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr eigenwilliges Setting
- ➕ Cooles Raumschiff
- ➕ Viele Upgrade-Möglichkeiten
- ➕ Sehr viele verschiedene Waffen
- ➕ Taktisch konzipierte Kämpfe
- ➕ Gut gelungene mittlere Spielphase
- ➕ Einige gute Wortwitze
- ➖ Viele alberne Dialoge
- ➖ Schwacher Art-Style
- ➖ Dünner Sound
- ➖ Splitscreen bei Kämpfen nervt
- ➖ Insbesondere Boss-Kämpfe stark repetitiv
- ➖ Zufallsereignisse wiederholen sich schnell
- ➖ Geringer Herausforderungsgrad
- ➖ Kein echtes Rogue-like



Die kleinen Fußsoldaten haut euer breitschultriger Held mit einem Hieb weg.

Genre: Action
Entwickler: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Erscheinungsdatum: 14. Februar 2017
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 18 Jahren

For Honor

Schwert statt Sturmgewehr – Ubisoft wagt etwas Neues im Multiplayer-Genre. Ob es eine Punktlandung geworden ist, sagen wir im Test!

Von: Matti Sandqvist und Peter Bathge

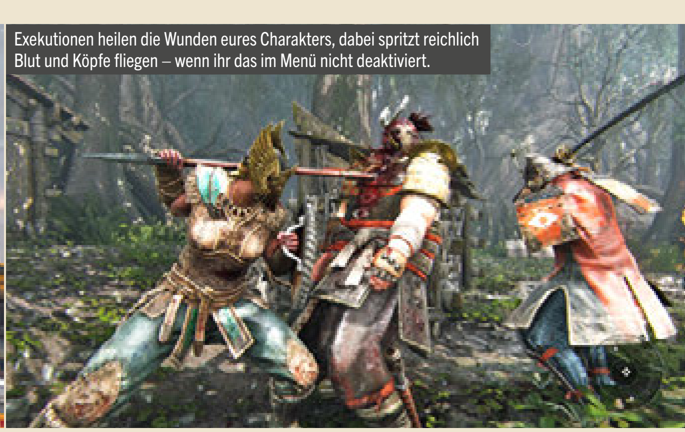
Mit *For Honor* bricht Ubisoft von seinen offenen Spielwelten zu neuen Ufern auf – und nicht nur das: Der französische Publisher bringt mit dem Mittelalterschnetzler – nach etlichen modernen Ego-Shootern – endlich etwas komplett Neues für die vielen Multiplayer-Enthusiasten unter uns. Natürlich hat es mit Titeln wie *Chivalry: Medieval Warfare* bereits ziemlich gelungene Versuche gegeben, Mehrspielerschlachten ganz ohne Sturm- und Scharfschützengewehre auf den heißumkämpften Onlinespielemarkt zu bringen. Jedoch hat es bislang keiner der großen Hersteller gewagt, einen derart aufwendig produzierten Multiplayer-Titel abseits des Shooter-Genres entwickeln zu lassen und ihm obendrein eine vollwertige Einzelspielerkampagne zu spendieren. Dadurch hat *For Honor* schon im Vorfeld – zu Recht! – weltweit viele Vorschusslorbeeren geerntet. In unserem Test wollen wir aber herausfinden, ob es Ubisoft tatsächlich gelungen ist, das relativ ungewöhnliche Konzept astrein umzusetzen.

Wir haben gleich zwei Redakteure mit dem Test beauftragt. Solo-Spezialist Peter hat sich um die Singleplayer-Kampagne gekümmert, während Multiplayer-Experte Matti den Mehrspielermodus auf Herz und Nieren geprüft hat. Daher fasst der erste Teil des Artikels unsere Eindrücke von der Kampagne zusammen, anschließend folgen die Mehrspielergefechte.

Ewiger Krieg

Krieg. Krieg bleibt immer gleich. Dieses aus *Fallout* entliehene Zitat trifft nicht nur bei der Betrachtung der *For Honor*-Kampagne den Nagel auf den Kopf, es steht auch stellvertretend für die Welt, in der das Third-Person-Actionspiel Zuhause ist. Denn nach einer globalen Katastrophe geben sich Ritter, Wikinger und Samurai seit tausend Jahren gegenseitig Saures. Man kämpft um knappe Lebensmittel und weil die Krieger keinen ande-


Trotz toller Vertonung – die Charaktere im Einzelspielermodus wecken kaum Gefühle. Denn selbst Bösewicht Apollyon (rechts) nimmt nie ihren Helm ab.


Exekutionen heilen die Wunden eures Charakters, dabei spritzt reichlich Blut und Köpfe fliegen – wenn ihr das im Menü nicht deaktiviert.

TICKETS
Wie in vielen anderen Multiplayer-Titeln kämpfen in den meisten Mehrspielermodi zwei Teams um sogenannte Tickets. Die verdienen wir etwa in der Herrschaftsvariante durch das Besetzen von Fahnenpunkten, in den Deathmatch-Modi hingegen durch Helden-Kills. Eine Besonderheit von *For Honor* ist aber, dass, sobald eine Seite die Anzahl von 1.000 Tickets erreicht hat, das andere Team keine Respawns mehr hat. Dadurch werden die Gefechte gegen Ende ungewohnt spannend.

MINIMAP
Obwohl *For Honor* im Mittelalter angesiedelt ist, gibt es in den Mehrspielergefechten eine Minimap. Hier werden nicht nur die Feinde angezeigt, sondern auch Stellen, an denen wir unsere Rüstung oder Waffen für eine kurze Zeit verbessern können.

GABEN
Innerhalb der Mehrspielerpartien levelt man seinen Helden durch Erfolge bis zu vier Mal auf. Dadurch bekommt man sogenannte Gaben, die etwa Fernkampfattacken oder Heilung ermöglichen.

EIGENE BLOCK- UND ANGRIFFSRICHTUNG
Das Art-of-the-Battle-Kampfsystem ermöglicht Angriffe und Blocks in drei unterschiedliche Richtungen. Außerdem können wir zwischen schweren, leichten sowie durchbrechenden Attacken wählen.

ANGRIFFSRICHTUNG DES FEINDES
Wenn wir einen Gegner anvisieren, sieht man, in welche Richtung er angreifen wird. Jedoch sollte man – vor allem bei erfahrenen Feinden – bedenken, dass Attacken auch vorgetäuscht werden können.

ren Lebensstil mehr kennen. Um garantiert jede Chance auf Frieden zu verhindern, facht die Kriegsherrin Apollyon die Kämpfe immer wieder aufs Neue an.

Apollyon mimt einen eher ungewöhnlichen Bösewicht; die Story weist philosophische Ansätze auf und stellt Fragen nach dem Sinn bewaffneter Konflikte. Wer will, darf hier Parallelen zu unserer modernen Welt sehen. Ein bedeutender Kommentar gelingt *For Honor* dabei dann aber doch nicht, dafür ist die Geschichte zu geradlinig. Es fehlt der doppelte Boden, es fehlen interessante Dialoge, und vor allem fehlen Gesichter!

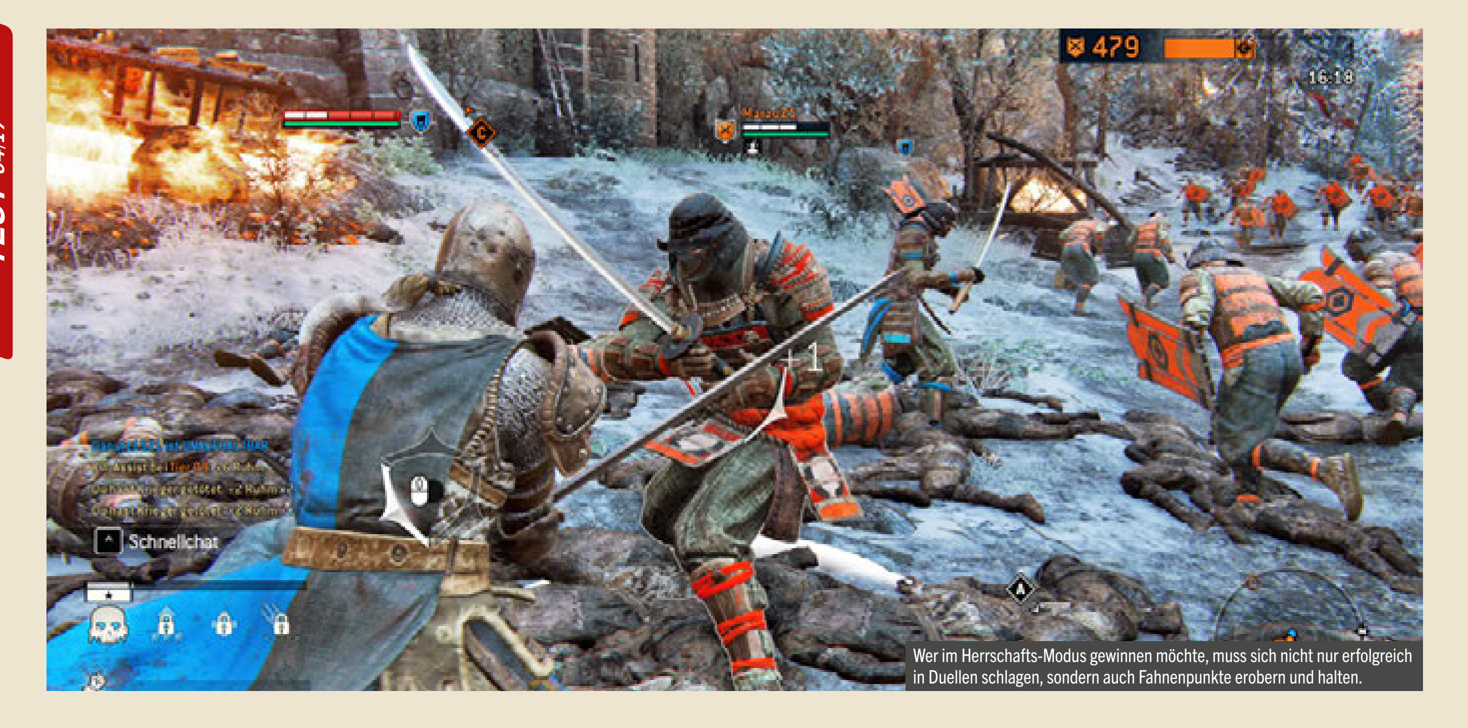
Zwar tischt uns *For Honor* im Laufe der drei Kampagnen aufseiten von Rittern, Wikingern und Samurai eine Reihe von Charakteren auf, mit denen euer Held interagiert. Doch die überwältigende Mehrheit der Figuren verbirgt ebenso wie der Protagonist selbst sein Gesicht ständig unter einem Helm. So kommen natürlich kaum Emotionen auf, selbst wenn Kriegsgefangene brutal abgeschlachtet werden oder Verbündete im Streit auseinandergehen. Umso erstaunlicher ist es, wie viel Aufwand Ubisoft in die professionelle Vertonung gesteckt hat. Die Sprecherriege umfasst unter anderem Jennifer Hale; im englischen Original von *Mass Effect* war sie die Stimme von Commander Shepard.

Kampfsystem mit Klasse

For Honor dreht sich um Nahkämpfe, eine gewisse Qualität bei der Umsetzung dieser Schwert-, Axt- und Speer-Duelle ist zu erwarten. Und tatsächlich: Die Inszenierung der Gefechte ist tadellos. Beeindruckend flüssig ineinander übergehende Animationen und dramatische Kameraeinstellungen sorgen dafür, dass man dem eigenen Helden, seiner NPC-Begleitung oder einem menschlichen Koop-Partner gerne beim Schnetzeln zusieht. Dabei sollte man sich aber nicht zu sehr von den überragenden grafischen Details ablenken lassen, sondern stattdessen auf die drei weißen Pfeile rund um den Protagonisten achten. Diese zeigen die Schwerthaltung an (links, rechts, hoch). Simples Konzept: Um gegnerische Angriffe abzuwehren und keinen Schaden zu nehmen, muss die Waffenhaltung mit der des Gegners übereinstimmen, die euch ebenfalls per Icon angezeigt wird. Das geht sowohl mit Gamepad oder auch mit Maus und Tastatur sehr gut von der Hand. Welche der beiden Steuerungsvarianten man bevorzugt, ist unserer Meinung nach eher Geschmackssache. Während man mit einem Controller etwas schneller auf die feindlichen Angriffe reagieren kann, hat die Präzision der Maus-und-Tastatur-Steuerung ebenfalls einige Vorteile.

Doch was einfach und „casual“ klingt, enthüllt schon bald sein großes taktisches Potenzial. Zwar hat *For Honor* einen Multiplayer-Fokus und natürlich können computergesteuerte Widersacher niemals die Unberechenbarkeit eines menschlichen Gegners ersetzen, dennoch kann die Solo-Kampagne mit vielen packenden Duellen aufwarten, besonders auf dem normalen oder höchsten der drei Schwierigkeitsgrade. Weil Feinde unterschiedli-


Power-ups wie ein Pfeilhagel erleichtern euch im Einzelspielermodus den Kampf, wenn sehr viele Gegner gleichzeitig auf euch zuströmen.



Wer im Herrschafts-Modus gewinnen möchte, muss sich nicht nur erfolgreich in Duellen schlagen, sondern auch Fahnenpunkte erobern und halten.

chen Klassen angehören, Spezialschläge ausführen und oft die Deckung des Helden durchbrechen, fühlt man sich angenehm gefordert. Die automatischen Speicherpunkte sind dabei fair gesetzt.

Die Steuerung nutzt zwar eine Menge Tasten und erfordert besonders für aufwendige Schlagkombos viel Fingerspitzengefühl, dennoch lässt sich *For Honor* mit Gamepad sehr gut und eingängig bedienen. Jedoch gilt hier zugleich auch, dass es eine Weile dauert, bis man die Kombos und Eigenheiten der Helden beherrscht.

Kurzer Solo-Spaß

Wer sich von *For Honor* vor allem eine umfangreiche Singleplayer-Kampagne gewünscht hat, wird enttäuscht sein. Die Spielzeit beträgt sechs Stunden und Abwechslung gibt es abseits kurzer Sequenzen wie einer Verfolgungsjagd zu Pferde kaum. Lediglich die kniffligen Duelle gegen Bossgegner ragen aus dem Einheitsbrei des Hauens und Stechens hervor, allerdings darf im Koop-Modus hier immer nur ein Spieler losschnetzeln. Der Solo-Modus verläuft streng linear; neben der Rüstung und dem Geschlecht eures Charakters dürft ihr lediglich vor jeder der 16 Missionen wählen, welche zwei Fähigkeiten ihr mit in die Schlacht nehmt. Damit heilt ihr den Avatar, macht ihn kurzzeitig resistenter gegen Schaden oder gewährt ihm passive Boni wie mehr Durchschlagskraft. Die Skills verdient ihr euch nebenbei. Wer viele Punkte einfährt, etwa indem er die Levels nach belanglosen Sammelgegenständen absucht, schaltet zudem für sein Online-Profil neue Zierobjekte frei.

Diese Verbindung von Einzel- und Mehrspielermodus ist auch die hauchdünne Begründung dafür, dass *For Honor* nur online spielbar ist. Wenn die Server mal nicht erreichbar sein sollten, könnt ihr also nicht einfach ein paar Runden mit KI-Gegnern bestreiten. Nicht nur deswegen muss sich die Kampagne in letzter Konsequenz immer dem Multiplayer-Modus unterordnen; sie dient als Ergänzung, als Trainingsparcours – und als Schaukasten für die imposant designten Schlachtfelder. Man lernt die unterschiedlichen Kämpfer wie Valkyrie oder Wächter kennen, gewöhnt sich an die Steuerung und hat nebenbei noch Spaß an simplem Action-Futter mit blutigen Takedowns und schicker Grafik. Nicht mehr – aber auch nicht weniger.

Mehrspielerpart für die Ewigkeit?

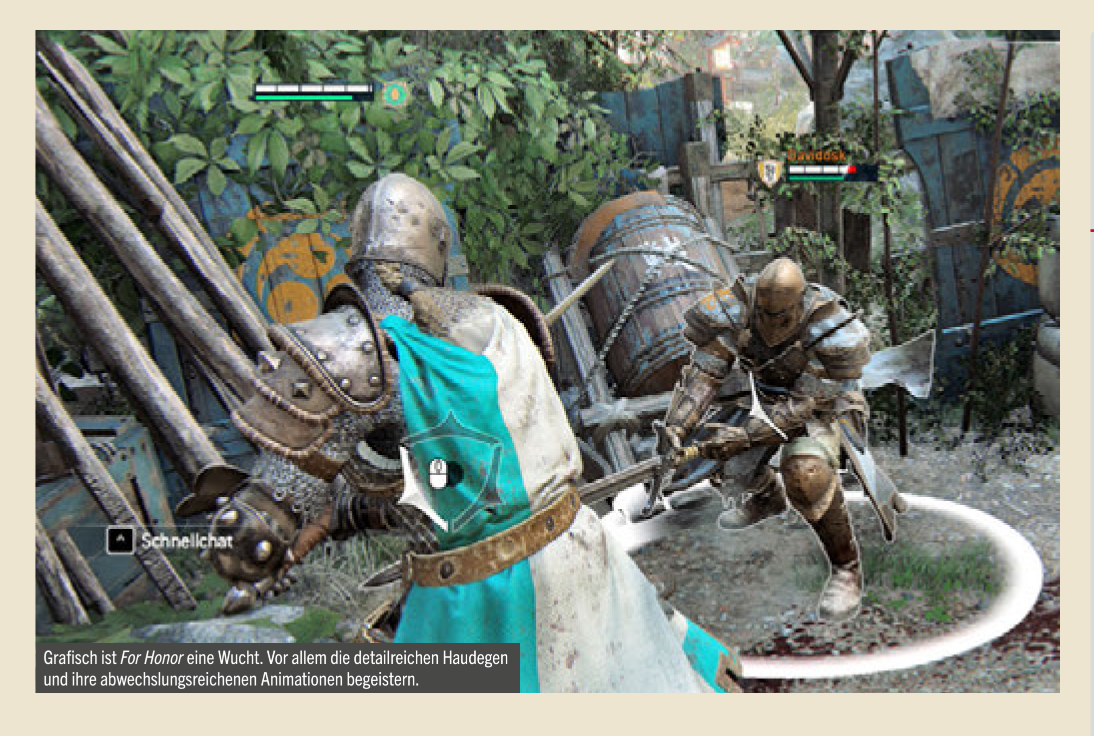
Als solches stellt die Einzelspielerkampagne also keinen echten Kaufgrund dar, ist aber eine wirklich nette und auch relativ aufwendige Dreingabe. Der Mehrspielermodus hingegen bietet auf den ersten Blick Spielefutter für mehrere Monate: Mit insgesamt fünf Spielmodi werden auf dem Papier so gut wie alle Vorlieben von Multiplayer-Fans bedient – von Duellen bis zu regelrechten Schlachten mit zig KI-Gegnern ist alles mit an Bord! Zudem unterscheiden sich die insgesamt zwölf Haudegen in ihrer Handhabung sehr stark und lassen sich außerdem mit Ausrüstungsgegenständen in Form von Loot dem eigenen Spielstil anpassen. Für jeden einzelnen Helden braucht ihr unserer Erfahrung nach mehrere Tage, bis ihr tatsächlich die Finessen des Haudegens beherrscht und so auch Erfolg in den Partien habt. Obendrein soll noch ein andauernder Krieg zwischen den drei Fraktionen dafür sorgen, dass man am Ball bleibt, nachdem man alle Charaktere freigeschaltet hat.

Man könnte also denken, dass *For Honor* den Kauf mit einer Spielzeit von mehreren Monaten belohnt. Doch kristallisierte sich bei unserem Test heraus, dass die Kämpfe dank des intuitiven und zugleich weitestgehend fairen Art-of-Battle-Kampfsystems (das auch im Einzelspielermodus verwendet wird) zwar wirklich richtig Laune machen, aber es den Gefechten dann doch für so manchen Spieler ein wenig an Abwechslung mangeln könnte.



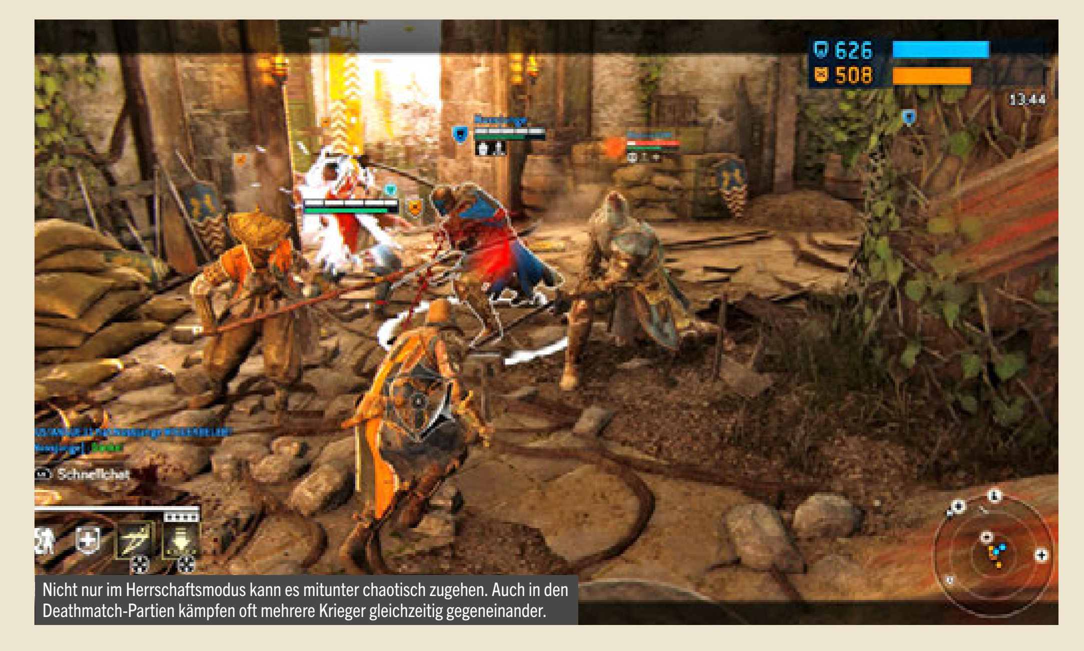
Nach jedem erfolgreichen Kampf bekommen wir zusätzliche Ausrüstungs-sowie Waffenteile. Die Teile bringen kleine Boni – aber ebenso Mali.


Im Herrschafts-Modus sind auch relativ harmlose KI-Fußsoldaten unterwegs. Die Schergen können wir wie im Einzelspielermodus mit einem Schlag ausschalten.



Grafisch ist *For Honor* eine Wucht. Vor allem die detailreichen Haudegen und ihre abwechslungsreichenen Animationen begeistern.

Helden satt – Abwechslung auch?
Die größte Stärke des Mehrspielermodus ist neben dem gelungenen Kampfsystem ganz klar die Charaktervielfalt. Die Helden lassen sich zwar grob in vier Klassen (Stoßtrupp, schwer, Meuchler und Hybrid) einteilen, jedoch spielen sich dieselben Klassen je nach Fraktion nochmals komplett unterschiedlich. So haben sowohl die Samurai und Wikinger als auch die Ritter flinke Meuchler. Die drei Haudegen haben zwar ihre schnellen Attacken gemein, jedoch setzt etwa die Friedenstifterin der Ritter auf eine Kombination aus Dolch und Schwert, während der Orochi der Samurai nur mit einem Katana-Schwert ausgestattet ist. Dadurch kann die Friedenstifterin noch flinker als ein Orochi Hiebe austeilen, aber nicht so effektiv Angriffe abwehren. Zudem sind die für die Spezialattacken nötigen Kombos von Charakter zu Charakter ziemlich anders – und deren Verinnerlichung ist zum Ausspielen eines Haudegens immens wichtig. Was uns aber nach rund 40 Spielstunden aufgefallen ist: Jeder Spieler hat so seine Vorlieben bei der Klassenwahl und setzt am Ende bevorzugt ein, zwei oder vielleicht noch drei unterschiedliche Helden ein. Bei noch mehr Charakteren wird es nämlich ziemlich schwer mit der Verinnerlichung der Kombos. So hatten wir uns bereits nach einer Woche in puncto Helden sattgespielt und mussten dann feststellen, dass es den Schlachten an sich ein wenig an Abwechslung fehlt. Der Grund: *For Honor* hat zwar fünf unterschiedliche Mehrspielermodi und sechs Mehrspielerkarten, aber schlussendlich läuft es immer auf das Gleiche hinaus, sprich auf das Gewinnen der beinharten Duelle. Wer Spaß an kompetitiven Online-Spielen hat, wird *For Honor* daher lieben, wer aber eher die taktischen Schlachten in der Art eines *Rainbow Six* bevorzugt, hat hier das Nachsehen. Da der kompetitive Aspekt durch einen Ingame-Shop (durch den man gegen Echtgeld an Loot kommt) ein wenig verwässert wird, wirkt das Ganze nicht wirklich zu Ende gedacht. Zudem hatten wir noch einige Probleme mit dem Matchmaking und durften deshalb gelegentlich gegen viel zu hochstufige Feinde antreten. ❑



Nicht nur im Herrschaftsmodus kann es mitunter chaotisch zugehen. Auch in den Deathmatch-Partien kämpfen oft mehrere Krieger gleichzeitig gegeneinander.



MEINE MEINUNG
Peter Bathge



„Ein Solo-Schnetzelfest mit etwas zu wenig Abwechslung."

Wenn Multiplayer-Spiele in der Vergangenheit eine Solo-Kampagne verpasst bekommen haben, bedeutete das des Öfteren lieblose Bot-Duelle auf den nur unzureichend an Einzelspieler-Bedürfnisse angepassten Online-Maps. Entwarnung: *For Honor* bietet einen vollwertigen Singleplayer-Modus mit Story und starker Inszenierung. Dass die Kampagne mit sechs Stunden recht kurz sowie linear ist und die erzählte Geschichte keinen Preis gewinnt, hat mich nicht weiter gestört: Ich stehe auf blindwütiges Metzeln und brauche nicht jedes Mal ein 40-Stunden-Open-World-Monster mit Top-Geschichte. Aber die Abwechslung, die muss stimmen. Und hier hat *For Honor* letztlich nicht genug zu bieten, um den Kauf zu rechtfertigen – wenn man nicht eh (anders als ich) hauptsächlich Lust auf die befriedigenden Mehrspieler-Partien hat.

MEINE MEINUNG
Matti Sandqvist

„Hart, aber fair – diese Gefechte sind genau mein Fall!"

For Honor bringt endlich mal frischen Wind in mein Lieblingsgenre! Schon deshalb habe ich mich seit der Ankündigung auf die harten Schwertkämpfe gefreut – und ich wurde beileibe nicht enttäuscht! Jedoch kann ich den Titel nicht wirklich jedem Spieler ans Herz legen, zumal es meines Erachtens trotz der vielen unterschiedlichen Helden noch ein wenig an Abwechslung mangelt. Ich hoffe, dass Ubisoft einen Nachfolger herausbringt und dem Ganzen dann zum Beispiel Belagerungsschlachten oder andere Mehrspielermodi mit ein wenig mehr Tiefgang hinzufügt. So oder so ist *For Honor* aber ein glorreicher Auftakt für eine neue Spieleserie!

PRO UND CONTRA

- ➕ Intuitives und faires Kampfsystem
- ➕ Tolle Atmosphäre dank Bombastgrafik
- ➕ Viele spielbare Helden
- ➕ Einzelspielerkampagne toll inszeniert, …
- ➖ … aber auch relativ kurz.
- ➖ Matchmaking-Probleme
- ➖ Ingame-Shop trotz Vollpreis
- ➖ Auf Dauer zu wenig Abwechslung



WERTUNG **83**

Das rundenbasierte Kampfsystem ist solide; viele Gefechte bestreitet ihr aber ohnehin nicht.

Nur der Hauptcharakter darf die Rüstung wechseln, für die Begleiter kauft ihr lediglich Upgrades.

Genre: Rollenspiel **Entwickler:** Inxile Entertainment **Publisher:** Techland **Erscheinungsdatum:** 28. Februar 2017 **Preis:** ca. € 45,- **USK:** ab 12 Jahren

Torment: Tides of Numenera

Von: Moritz Salomon und Peter Bathge

Ein Buch lesen oder lieber am PC spielen? Inxile nimmt euch die Entscheidung ab.

Es war einmal ein Wesen namens Snelanargagonthasramalerf. Für ihn war es das Natürlichste auf der Welt, sich den eigenen Arm auszureißen. Denn wie jeder weiß: Aus abgetrennten Gliedmaßen wachsen kleine Kinder. Eines Tages aber wurde Sne'rf (so die Kurzform des Namens) aus seiner Dimension verbannt und er begann, die zahllosen Welten des Multiversums zu bereisen. Dabei machte er eine erstaunliche Entdeckung: Die meisten Lebenwesen bekommen ihre Kinder auf ganz andere Weise! Von dieser Erkenntnis fasziniert, widmete er sein Leben der Erforschung verschiedenster Fortpflanzungsmethoden. Seitdem bringt er die Besucher seines Forschungslabors beim Präsentieren neuer wissenschaftlicher Ergebnisse nicht selten in Verlegenheit.

Sne'rf ist nur einer von vielen absurden Charakteren, denen ihr in *Torment: Tides of Numenera* begegnet. An jeder Straßenecke hört ihr Geschichten, die teilweise kurios, teilweise philosophisch, aber oft auch düster und verstörend sind. Wobei das mit dem Hören so eine Sache ist: Wer *Tides of Numenera* spielt, verbringt den allergrößten Teil der Zeit in unvertonten Dialogboxen, Sprachausgabe ist selten und gibt es nur auf Englisch. Eben ganz nach dem großen PC-Vorbild von 1999, dem von Rollenspiel-Veteranen verehrten *Planescape: Torment*. Das wirkt heutzutage dezent veraltet und passt damit zur spröden Grafik. Um sich so richtig in die abgefahre-

FEHLENDE FEATURES

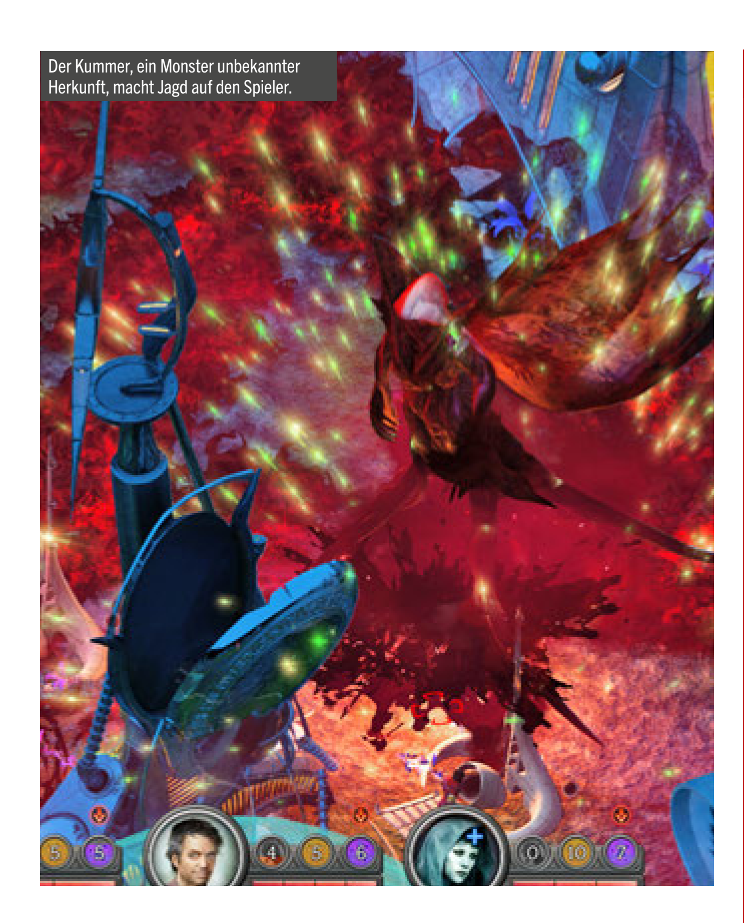
Dass Inxile manche in der Crowdfunding-Kampagne versprochene Inhalte (Stretch Goals) nicht umsetzte, sorgt für Frust bei Fans.

So wurde die Anzahl an möglichen Begleitern von neun auf sechs reduziert. Das angedachte Crafting-System wurde gleich komplett über Bord geworfen – es passte nicht zum Rest des Spiels, so die Erklärung der Entwickler. Ebenfalls gekippt wurde die italienische Übersetzung – Unterstützer vom Stiefel erhielten deswegen ihr Geld zurück. Als Reaktion auf die Kritik hat Inxile inzwischen angekündigt, einige dieser Inhalte per Patch nachzuliefern.

KICKSTARTER



In Gesprächen und bei der Interaktion mit Gegenständen habt ihr ständig die Möglichkeit, Punkte aus euren Kraft-, Geschwindigkeit- und Intellekt-Pools aufzubringen, um Aktionen wie Überreden, Einschüchtern oder Reparieren abzuschließen. Je mehr Zähler ihr ausgebt, desto höher die Erfolgschance.


Der Kummer, ein Monster unbekannter Herkunft, macht Jagd auf den Spieler.

ne Welt des neuen Rollenspiels von *Wasteland 2*-Entwickler Inxile hineinzuversetzen, braucht es daher eine gehörige Portion Fantasie.

Lesen ist Trumpf

Fast alles Wichtige in *Tides of Numenera* geschieht in Textform ohne grafische Aufarbeitung. Selten bekam das geschriebene Wort bisher so viel Aufmerksamkeit in einem PC-Spiel und selten wurde es mit so viel Hingabe, mit so viel Finesse niedergeschrieben. Die Autoren des neuen *Torment*-RPGs haben hervorragende Arbeit geleistet – die deutsche Übersetzung hinkt da hinterher, findet sie doch manchmal nicht die richtigen Worte. Wer sich nicht von den Textmengen abschrecken lässt, der begegnet nuancenreichen Charakteren, erlebt moralische Dilemmas und sieht sich schon bald in einer spannenden, fürs Genre ungewöhnlichen Story gefangen.

Tides of Numenera beginnt mit der Geburt eures Spielcharakters. Abgetrennte Gliedmaßen spielen zwar keine Rolle, aber ganz gewöhnlich geht es auch nicht zu. Der Vater des Avatars ist der Wandelnde Gott – ein Mann, der seinen Geist regelmäßig von einem Körper in den nächsten transferiert und dadurch Unsterblichkeit erlangt hat. Womit er nicht gerechnet hat: Jedes Mal, wenn er eine seiner fleischlichen Hüllen verlässt, wird in dieser ein neues Bewusstsein geboren. Über die Jahrhunderte hat sich so eine ganze Armee dieser sogenannten Abgeworfenen angesammelt – und ihr seid der Jüngste von ihnen. Durch das Austricksen des Todes hat der Wandelnde Gott allerdings auch den Zorn eines uralten Wächters geweckt: Die Kreatur, die nur „Der Kummer" heißt, jagt seitdem den Vater eures Helden, alle seine Kinder und damit auch euch selbst.

In welche Richtung sich diese interessante Ausgangslage entwickelt, dürfte selbst passionierte Rollenspieler überraschen. Die vielschichtige Story ist nicht nur der Höhepunkt von *Torment*, sie ist seine nahezu einzige Existenzberechtigung, das Alpha und Omega des Rollenspiels. Doch während man auf erzählerischer Ebene einige wahnsinnig spektakuläre (wenn auch optisch stets sehr bieder präsentierte) Momente erlebt, bleibt das Gameplay weit hinter den Erwartungen zurück.

Nebensächliches Säbelrasseln

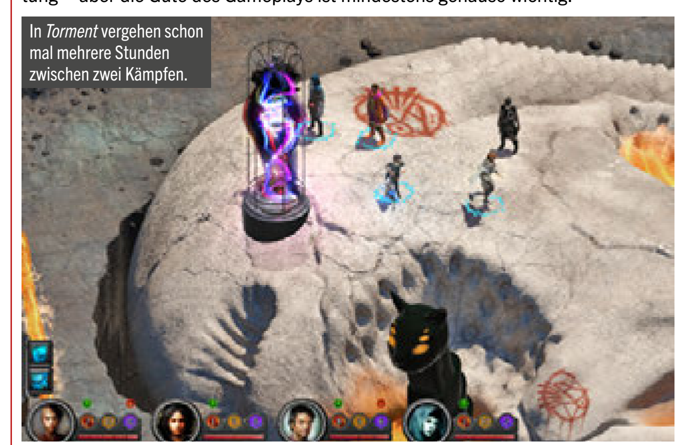
Ungewöhnlich für ein RPG: Kämpfe spielen eine untergeordnete Rolle und gerade zu Beginn können Stunden vergehen, ohne dass eure bis zu vier Helden jemals das Schwert zücken. Geht es doch mal zur Sache, wechselt das Spiel von Echtzeit-Erkundung zu Rundenkämpfen. Mit Maus oder Gamepad steuert ihr eure Charaktere ähnlich wie in *XCOM 2*: Pro Zug dürft ihr eine Figur einmal bewegen und einmal angrei-

PETER FRAGT: IST DAS NOCH EIN ROLLENSPIEL?

Die Kämpfe spielen keine Rolle, das Charaktersystem ist nebensächlich und die Ausrüstung für meine Helden sehr spärlich verteilt. Die Entwickler von *Torment: Tides of Numenera* liefern ein großartiges interaktives Buch ab, haben aber das Gameplay vergessen.

Es ist ein neuer und zugleich sehr alter Ansatz: Müssen sich Rollenspiele immer über Kampf, Ausrüstungsgegenstände und XP definieren? *Torment* hat keine sogenannten Trash-Mobs, die nur dazu da sind, um vom Spieler verhauen zu werden. Hier stößt man auf keinen herumstehenden Oger, der einen umgehend angreift – jedenfalls nicht, bevor er uns nicht seine Lebensgeschichte erzählt und uns die Möglichkeit gegeben hat, ihn zum Aufgeben zu überreden. Das finde ich grundsätzlich schön, denn PC-Spiele definieren sich allgemein viel zu oft über gewaltsame Konflikte, über Level-Tretmühlen und Item-Sammelwut. Allerdings erfüllen Kämpfe im Genre auch eine wichtige Rolle: Sie bieten mir eine Herausforderung, schärfen mein taktisches Verständnis, geben mir eine Chance, beim Levelaufstieg gelernte Spezialfähigkeiten einzusetzen, oder imponieren mit spektakulär inszenierten Bossauftritten – man denke nur mal an den Auftritt der Drachen in *Dragon Age*. Doch in *Torment* wird so selten das Schwert gezückt, dass nach einer Weile die Lust am Erkunden der fremdartigen Spielwelt in Lesefrust umschlägt: Immer nur auf die kleinen Textkästchen zu starren und bei jedem neuen NPC erst einmal seitenlang dessen Biografie vor den Latz geknallt zu bekommen, das ermüdet auf Dauer – auch körperlich, schließlich muss ich die winzige (in der Größe aber zumindest anpassbare) Schrift lesen. Meine armen Augen! Da wäre ein bisschen mehr Abwechslung in Form des einen oder anderen zusätzlichen Kampfes gar nicht so verkehrt. Computerspiele sind nun mal ein interaktives Medium; Inxiles Vorstellung eines Rollenspiels geht mir zuweilen zu stark in Richtung „Nur gucken, nicht anfassen!". Keine Frage, eine spannende Story und glaubwürdige Charaktere sind von entscheidener Bedeutung – aber die Güte des Gameplays ist mindestens genauso wichtig.

> „Ich liebe Bücher. Aber so viel Text am Bildschirm zu lesen, ist anstrengend!"


In *Torment* vergehen schon mal mehrere Stunden zwischen zwei Kämpfen.

DIE ALTERNATIVEN: DAS KANN DIE RPG-KONKURRENZ

Altmodische Party-Rollenspiele, auch bekannt als CRPGs, haben in den letzten Jahren einen zweiten Frühling erlebt. Die vier besten *Torment*-Alternativen legen ganz unterschiedliche Schwerpunkte.

DIVINITY: ORIGINAL SIN

Die besten Rundenkämpfe im Genre findet ihr beim auch grafisch sehr ansprechenden Rollenspiel von Larian Studios. Der Einstieg ist zwar unter anderem wegen des chaotischen Quest-Tagebuchs nicht ganz einfach, doch dafür gibt es etliche Möglichkeiten, mit der Spielwelt zu interagieren (Stichwort: Feuer mit Regenzauber löschen) und Aufträge auf sehr ungewöhnliche Weise zu lösen. Großes Manko: Die Geschichte lässt uns kalt.



WERTUNG 85

PILLARS OF ETERNITY

Der geistige Nachfolger von *Baldur's Gate* setzt auf dieselben Tugenden wie der Klassiker (Iso-Grafik, spannende Aufträge, toll entworfene Fantasy-Welt) und ergänzt das Retro-Feeling um moderne Komfortfunktionen. Das Ergebnis kommt dem Kern der damaligen CRPGs sehr nahe und liefert über 40 Stunden grandiosen Spielspaß. Die etwas chaotischen Echtzeitkämpfe mit Pausefunktion sind aber nicht jedermanns Sache.



WERTUNG 91

TYRANNY

Während das Hauptteam bei Obsidian an *Pillars of Eternity 2* arbeitete, stellte die B-Mannschaft diesen Ableger auf die Beine. *Tyranny* kommt mit weniger Umfang als das Vorbild aus eigenem Hause daher (nur knapp 20 Stunden), bietet aber einen spannenden Plot aus Sicht der vermeintlich Bösen und erzeugt mit vielen Story-Verzweigungen einen hohen Wiederspielwert. Leider endet die Geschichte mit einem abrupten Cliffhanger.



WERTUNG 81

WASTELAND 2

Inxile Entertainments erster Kickstarter-Streich ist grafisch kein Hochgenuss und die Rundenkämpfe sind nicht sonderlich komplex. Dafür gibt es im rund 50 Stunden langen Spielverlauf jede Menge Quests mit unterschiedlichen Lösungsmöglichkeiten, sehr viele Geheimnisse und eine coole Endzeit-Welt wie in *Fallout*. Story, Dialoge und Begleiter sind ordentlich, aber insgesamt nicht so gut ausgearbeitet wie bei der Konkurrenz.



WERTUNG 74

fen. Das klappt trotz des Fehlens eines Gitternetzes meist ganz gut, nur manchmal lassen sich Bewegungs- und Angriffsradius von eigenen Kämpfern und Feinden schlecht abschätzen. Allzu komplex wird das Gebalge nicht, trotz ein paar kniffliger Auseinandersetzungen ist der einzige verfügbare Schwierigkeitsgrad für Genre-Kenner einen Tick zu einfach. Dafür gibt's immer eine friedliche Konfliktlösung. Tatsächlich lässt sich das komplette Spiel beenden, ohne einen einzigen Menschen abzumurksen. Zudem könnt ihr oft Objekte in der Umgebung für eure Zwecke einsetzen.

Angriffe – egal ob Zauber, Armbrustbolzen oder Axthiebe – verstärkt ihr auf Wunsch durch die Ausgabe von Kraft-, Geschwindigkeits- oder Intellekt-Punkten. Diese drei Werte sind zentral für *Tides of Numenera*, dienen sie doch als eine Art Manapool. Egal ob im Kampf, beim Reparieren von Maschinen oder im Dialog mit NPCs, für die Charakterwerte findet sich stets Verwendung – und einmal ausgegeben, werden sie in der Regel nicht automatisch wiederhergestellt. Das geht nur, wenn ihr bestimmte Items anwendet oder euch mit eurer Abenteurergruppe aufs Ohr haut. Aber Achtung: Einige Aufträge haben einen versteckten Timer, ihr könnt also im wahrsten Sinne des Wortes wichtige Ereignisse verschlafen.

Und die Moral von der Geschicht ...
Erfahrungspunkte gibt es in *Torment: Tides of Numenera* nur für erledigte Quests, nicht für das Besiegen namenloser Banditen wie in anderen Rollenspielen. Dafür werden Leseratten belohnt: Wer fleißig mit den faszinierenden NPCs und seinen insgesamt sechs zur Wahl stehenden Begleitern schwatzt, bekommt Bonus-XP für seine Neugierde. Außerdem bestimmt ihr mittels der gegebenen Antworten die sogenannten Gezeiten eures Haupthelden – eine sehr organische Art der Charakterbildung. Denn statt guter und böser Optionen wie in den alten *Mass Effect*-Spielen wird die Moral hier vielschichtiger bewertet; Merkmale wie „mildtätig", „analytisch" oder „egoistisch" erlangen mit der Zeit einfach durch eure Spielweise Oberwasser. Viele Figuren reagieren darauf und manch einer zeigt sich bei Quest-Belohnungen besonders spendabel, wenn seine Affinität mit der euren übereinstimmt.

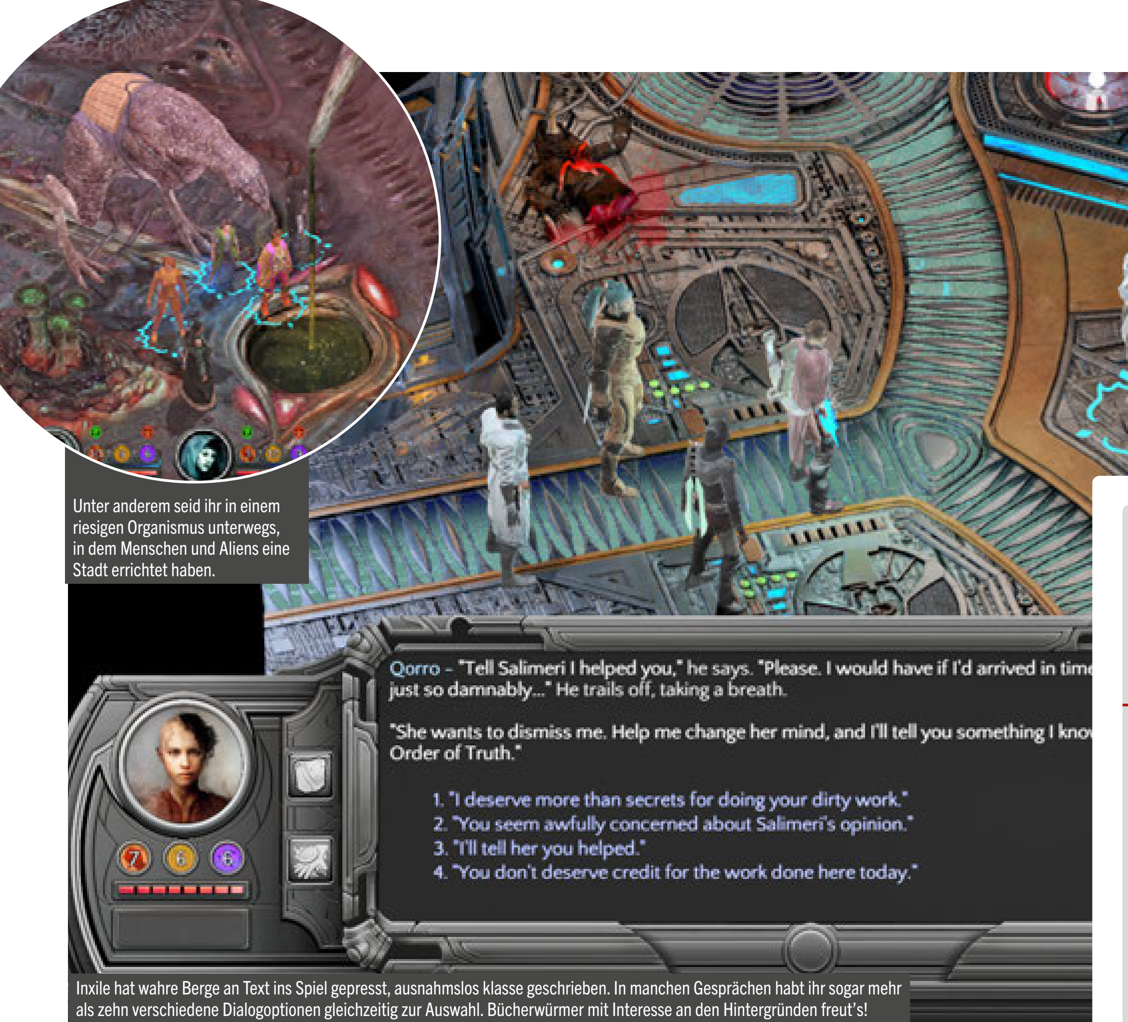
Diese Entscheidungsfreiheit sorgt für einen gewissen Wiederspielwert, zumal ihr etliche Nebenquests auf unterschiedliche Art und Weise lösen könnt. Die Eckpunkte der Hauptgeschichte stehen aber fest. Immerhin: Am Ende gibt's ähnlich wie in *Wasteland 2* oder *Fallout 4* einen Epilog, in dem kurz auf die Schicksale eurer Begleiter eingegangen wird. Ob deren Leben



Cypher können verloren geglaubte Kämpfe drehen, oft verursachen sie Flächenschaden.



Beim Betreten von Erinnerungen fremder Personen könnt ihr die Vergangenheit manipulieren.



Unter anderem seid ihr in einem riesigen Organismus unterwegs, in dem Menschen und Aliens eine Stadt errichtet haben.

Inxile hat wahre Berge an Text ins Spiel gepresst, ausnahmslos klasse geschrieben. In manchen Gesprächen habt ihr sogar mehr als zehn verschiedene Dialogoptionen gleichzeitig zur Auswahl. Bücherwürmer mit Interesse an den Hintergründen freut's!

nach den Ereignissen des Spiels eine glückliche Wendung nimmt, hängt vor allem davon ab, wie ihr die mit ihnen verbundenen Quests abgeschlossen habt. Ärgerlich, aber angesichts der Klasse des restlichen Spiels zu verschmerzen: Einige sekundäre Aufträge sind extrem simpel gehalten; die Konfliktparteien stehen etwa direkt nebeneinander. Immerhin: Das hält die Laufwege fast immer erfreulich kurz.

System mit Charakter

Tides of Numenera enthält viele Charakterwerte, ist aber dennoch kein Paradies für Tüfler, die gerne stundenlang an ihrem Helden herumschrauben. Die Charaktererstellung ist simpel, das Aussehen lässt sich nicht verändern, ihr beeinflusst lediglich Geschlecht, Klasse (Kämpfer, Magier, Dieb) und Startfähigkeiten (Gedankenlesen oder Schleichen?). Immer wenn die Erfahrungsleiste voll ist, könnt ihr eins von vier Charaktermerkmalen steigern, etwa die maximale Anzahl von Kraftpunkten. Erst nachdem ihr das vier Mal gemacht habt, steigt ihr eine Stufe auf und bekommt dadurch neue aktive (Kampf-)Fähigkeiten. Fertigkeiten wie Naturkunde, Überzeugen oder Einschüchtern gibt es zwar auch, diese bringen aber eher mäßige Boni, die gegenüber den im Spielverlauf wachsenden Werte-Pools kaum ins Gewicht fallen.

Clever: Weil verschiedene Waffen unterschiedliche Werte nutzen, können auch auf Intellekt oder Geschwindigkeit spezialisierte Figuren ordentlich Schaden austeilen. Dennoch ist das Balancing nicht ganz perfekt. So wird der Intellekt überdurchschnittlich oft abgerufen, während Kraft vergleichsweise selten zum Einsatz kommt, etwa beim Einschüchtern von Widersachern.

Ein Loot-Spiel à la *Diablo* ist *Torment* natürlich nicht, dennoch findet ihr im Spielverlauf eine Menge Gegenstände. Viele davon sind sogenannte Cyphern, mächtige Granaten oder Items, welche die Karte aufdecken oder Statusboni verleihen – aber immer nur einmal, dann ist die Cypher futsch. Schade: Eure Party-Mitglieder könnt ihr im Spielverlauf zwar mit gefundenen oder gekauften Accessoires sowie Waffen versorgen, neue Rüstungen dürft ihr aber nur dem Hauptcharakter anziehen – für die NPCs gibt's lediglich gekaufte Upgrades.

Kleine Spielspaßtöter

Die Optik orientiert sich natürlich bewusst an den Rollenspielen der Neunziger und ist genauso abgedreht wie seinerzeit bei *Planescape: Torment*. Im Vergleich mit aktuellen Titeln wäre hier trotzdem noch Luft nach oben gewesen, gerade die Charakteranimationen wirken veraltet und viele Hintergründe sind unnötig statisch sowie teilweise sehr niedrig aufgelöst. Dazu kommen diverse Bugs wie fehlerhafte Sounds – und in einigen wenigen Fällen sogar Plotstopper. Im Rahmen einer Quests ging es etwa nicht weiter, wenn wir eines von zwei Items in die falsche Öffnung steckten – hier half nur das Laden eines Spielstands. Andere Male blieben wir in Dialog oder Kampfmodus stecken. Glücklicherweise legt *Torment: Tides of Numenera* regelmäßig automatische Spielstände an, zudem gibt es eine manuelle Speicherfunktion und Quicksave. Für unseren Test griffen wir auf eine bei Redaktionsschluss noch ungepatchte Version zurück, möglicherweise hat Inxile das Gros dieser Probleme also bereits mit dem ersten Update behoben.

Torment: Tides of Numenera gibt's nicht nur als Download, sondern auch im Einzelhandel zu kaufen. Für die Installation von DVD ist eine Aktivierung auf Steam nötig – anders als bei der DRM-freien Version von GOG.com. ❑

MEINE MEINUNG

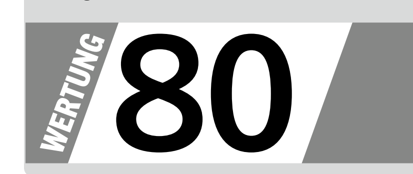
Peter Bathge

„Wunderbar geschriebene Reise in eine fremde Welt"

Mit *Wasteland 2* wurde ich nicht so recht glücklich, Inxiles zweiter Kickstarter-Streich sagt mir schon deutlich mehr zu. Das liegt aber einzig und allein an der starken Schreibe von Chris Avellone & Co. Selten war ich von den Texten in einem Spiel abwechselnd so fasziniert, erheitert und angeekelt wie bei *Torment: Tides of Numenera*. Bereits in den ersten Stunden stößt man auf mehr abgefahrene, eigenständige Ideen als viele andere Rollenspiele in ihrer kompletten Laufzeit auf die Waage bringen. Den ganzen Stoff zu lesen ist trotz aller Genialität teilweise ermüdend – Interessierte sollten viel Zeit und Geduld mitbringen. Ungewöhnlich fürs Genre: Die Kämpfe sind eher Verzierung, das finde ich bei all dem (verdienten) Lob für pazifistische Lösungsmöglichkeiten auf Dauer schade. Aber egal, am *Torments* Status als Story-Highlight ändert das nichts. RPG-Fans mit Oldschool-Fimmel können zugreifen, sollten aber vielleicht auf einen Patch warten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Außergewöhnliche, anspruchsvolle Hintergrundgeschichte
- ➕ Bizarrer Weltenentwurf mit etlichen tollen Ideen
- ➕ Dichte, fremdartige Atmosphäre
- ➕ Unterschiedliche, friedliche Lösungswege bei vielen Aufträgen
- ➕ Erinnerungswürdige Figuren
- ➕ Keine simple Gut-Böse-Moral
- ➕ Spielzeit um die 30 Stunden
- ➕ Hoher Wiederspielwert
- ➖ Spröde Optik, minimalistisch inszeniert
- ➖ Rundenkämpfe ohne Tiefgang
- ➖ Textmassen können abschrecken
- ➖ Manche Nebenquest arg simpel
- ➖ Nur ein Schwierigkeitsgrad, für Profis zu leicht
- ➖ Einige störende Bugs und Übersetzungsfehler (Version 1.0)



Die beiden Heroen Plom und Bismo haben dieselben Fähigkeiten und unterscheiden sich nur bezüglich ihrer Farbe.

Genre: Jump & Run
Entwickler: Klonk Games
Publisher: Deck 13
Erscheinungsdatum: 22. Februar 2017
Preis: € 14,99
USK: ab 0 Jahren

Shift Happens

Von: Lukas Schmid

Es muss nicht immer *Super Mario* oder *Rayman* sein: Auch als Blob taugt man als Hüpfheld!

Das 2D-Jump&Run-Genre erlebte in den letzten Jahren ein kleines Revival und ist mit diversen gelungenen Ablegern auch auf dem PC gut vertreten. Aus deutschem Hause reiht sich nun ein weiterer bunter Hüpfspaß in den Reigen ein: *Shift Happens* des Münchener Studios Klonk UG schickt uns durch mehrere Dutzend Sprungabschnitte und orientiert sich dabei an Genre-Größen wie *Rayman Legends*, *'Splosion Man* und anderen Hüpf-Vorreitern.

Zwei Blobs auf großer Tour

Die Geschichte, wenn man sie denn so nennen will, ist schnell erzählt. In einer Firma, welche gleichförmige Blob-Gestalten herstellt, kommt es in der Eröffnungssequenz zu einem Unfall, bei dem zwei der putzigen Kreaturen mit Farbe – Orange und Blau – versehen werden. Dadurch entwickeln sie ein Bewusstsein und beschließen kurzerhand, ihrem industriellen Gefängnis zu entfliehen. Mehr als diese Prämisse gibt's nicht und mehr braucht es genretypisch auch nicht wirklich. Die Handlung dient ohnehin nur als Gerüst, um uns durch ein paar Dutzend Levels zu schicken, die in verschiedene Thematiken – unter anderem Labor, Canyon und Wald – unterteilt sind.

Rätseln, bis der Blob kommt

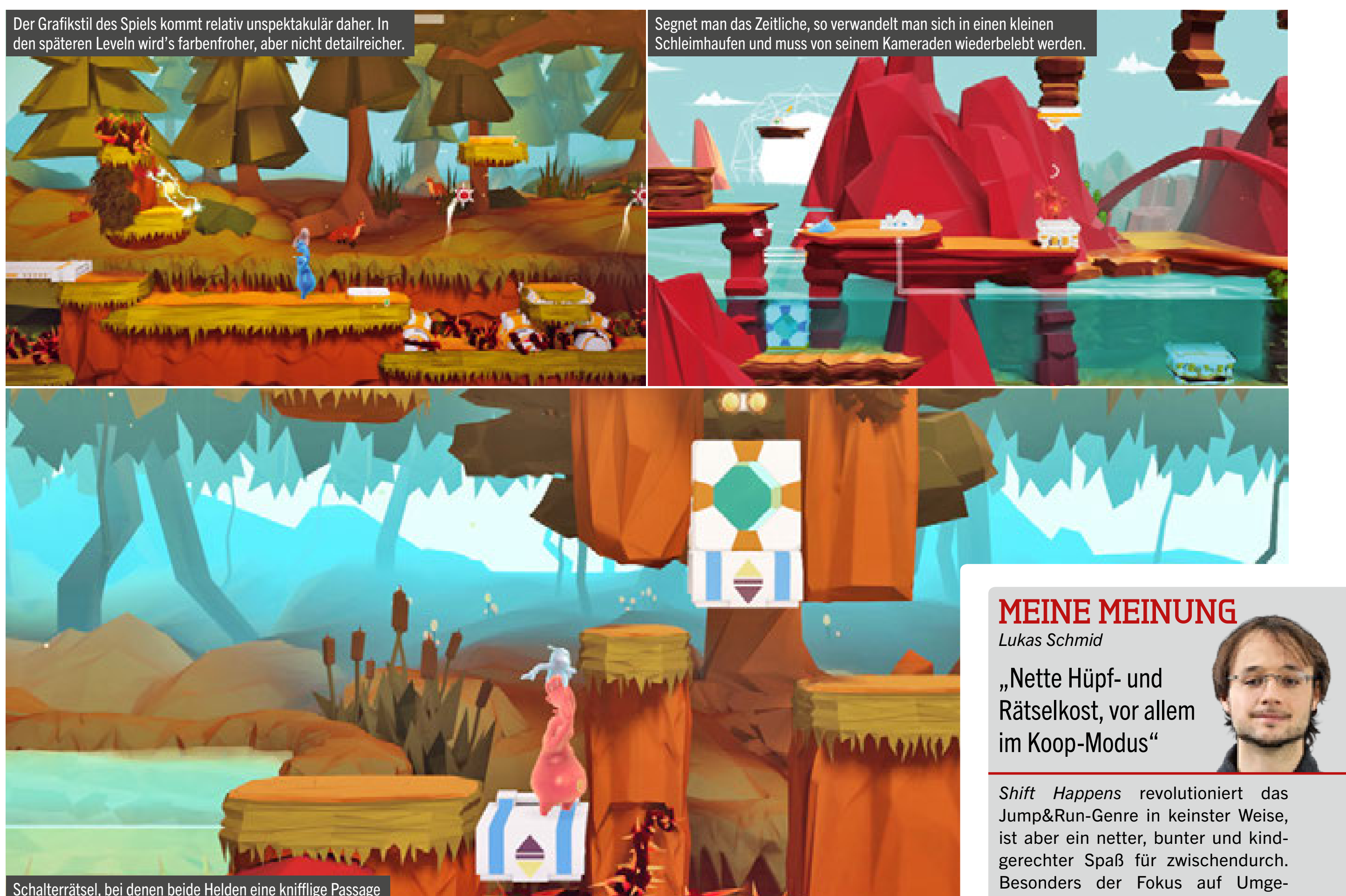
Unsere beiden Helden, Plom und Bismo genannt, verfügen dabei über eine ganz besondere Eigenschaft: Sie teilen sich nämlich eine Körpermasse. Im Singleplayer-Modus ist es so, dass wir auf Knopfdruck zwischen einer kleinen und einer großen, schweren Körperform wählen können, wobei unser jeweiliges Gegenstück immer die entgegengesetzte Größe einnimmt. Zudem können wir zu jedem Zeitpunkt zwischen den beiden Gelee-Gesellen wechseln. Auf diese Weise bewegen wir uns einerseits durch relativ einfache Hüpfpassagen, lösen andererseits



Diese goldenen Blöcke finden wir in den Levels. Um sie zu erhalten, müssen wir die beiden Helden an den richtigen Stellen platzieren.



Der schwere Protagonist kann den leichten hochheben und ihn durchs Level werfen, um Rätsel zu lösen.



Der Grafikstil des Spiels kommt relativ unspektakulär daher. In den späteren Leveln wird's farbenfroher, aber nicht detailreicher.

Segnet man das Zeitliche, so verwandelt man sich in einen kleinen Schleimhaufen und muss von seinem Kameraden wiederbelebt werden.

Schalterrätsel, bei denen beide Helden eine knifflige Passage heil absolvieren müssen, stehen auf der Tagesordnung.

aber vor allem reihenweise Umgebungsrätsel. Da müssen Druckknöpfe aktiviert, Strombarrieren ausgeschaltet, tödliche Gewässer überwunden oder Abgründe überquert werden. Hierfür lernen wir nach und nach diverse Fähigkeiten: So kann ein großer Held den kleinen mühelos emporheben und ihn nach oben oder in die Ferne werfen. Zusätzlich können wir Blöcke schieben und werfen. Weitere Spielelemente sind Anti-Gravitationsstrahlen, die uns in verschiedene Richtungen befördern, Sprungbretter und mehr.

Kugellager

Unser primäres Ziel ist es, stets zum Ausgang der Levels zu gelangen. Auf dem Weg können wir aber zusätzlich jeweils 75 goldene Kugeln sammeln. Haben wir genug der glitzernden Kostbarkeiten eingesackt, schalten wir Speziallevels frei, die – im Gegensatz zu den fast durchgehend sehr einfachen Standard-Abschnitten – etwas schwerer sind und einen überlegteren Einsatz unserer Fähigkeiten erfordern. Zusätzlich erwartet uns in den Levels stets ein goldener Spezialblock, den wir erhalten, wenn wir unsere Figuren ganz genau an bestimmten Stellen platzieren – das macht Spaß, ist aber nur ausgesprochen selten eine große Herausforderung.

Graue Blob-Masse

Die Spielidee ist nett und das Hüpf-Abenteuer steuert sich auch sehr präzise, allerdings hat man durchgehend das Gefühl, all das in abgewandelter Form schon mal gesehen zu haben. Die Zwei-Figuren-Mechanik hat nicht genug Eigenständigkeit, um sie von anderen Genre-Vertretern auf interessante Art und Weise abzuheben. Zudem kommt das Leveldesign relativ rudimentär daher – meist ist sehr schnell klar, was man zu tun hat, und nur selten beendet man einen Abschnitt, ohne beim ersten Versuch alles eingesammelt zu haben. Als eher zweckmäßig entpuppt sich zudem die Grafik. Der klinisch-sterile Stil der ersten Levels weicht zwar später bunteren Arealen, alles bleibt aber sehr simpel texturiert und nicht sonderlich einprägsam. Klar, ein Hüpfspiel braucht keine Edel-Optik, über ein wenig mehr Eye-Candy, zumindest in ausgewählten Levels, hätten wir uns aber nicht beschwert.

Mehr Spaß im Doppelpack

Von denselben Problemen geplagt wird der Koop-Modus, der aber wegen der guten Umsetzung dennoch als Highlight des Titels anzusehen ist. Hier sind die zwei Helden nicht an die Regel gebunden, dass immer nur einer auf einmal klein oder groß sein kann. Die Herangehensweise an die Aufgaben ist dieselbe, allerdings macht es viel mehr Spaß, mit einem Freund zu besprechen, wie man weiter vorgehen will, anstatt sich alleine und langsam durch die Welten zu rätseln. Toll: Anstatt dieselben Areale wie im Singleplayer-Modus in Angriff nehmen zu müssen, erwarten uns hier völlig eigenständige Levels, sodass Koop-Begeisterte doppelt so viel Spiel zum gleichen Preis erhalten. Alles in allem ist *Shift Happens* ein durchaus kompetent gemachtes Stück Software, bei dem man merkt, dass die Entwickler mit Herz bei der Sache waren. Wenig Kreativität bei der Gestaltung der Aufgaben und Rätsel, das zu simple Leveldesign und die unspektakuläre Technik halten es aber davon ab, bei den etablierten Größen des Genres mitmischen zu können. ❑

MEINE MEINUNG

Lukas Schmid

„Nette Hüpf- und Rätselkost, vor allem im Koop-Modus"

Shift Happens revolutioniert das Jump&Run-Genre in keinster Weise, ist aber ein netter, bunter und kindgerechter Spaß für zwischendurch. Besonders der Fokus auf Umgebungsrätsel gefällt mir, wenngleich ich mich die meiste Zeit tendenziell unterfordert gefühlt habe. Vor allem mit einem Mitspieler kommt trotzdem Freude auf – auch und gerade in den Momenten, wo ein ins Auge gefasster Plan mal überhaupt nicht so hinhaut, wie man sich das vorgestellt hat, und man sich gegenseitig mehr behindert als sich zu helfen. Schön! Was weniger schön ist, sind die kleinen und größeren Design- und Technik-Mängel. So hat mich das Leveldesign etwa nicht überzeugt und man hat ständig das Gefühl, dass der Titel Ideen anderer Spiele zusammenträgt, anstatt selbst mit welchen aufzuwarten. Zudem sieht das Spiel schlicht und ergreifend nicht gut aus – angesichts der teilweise bildhübschen Konkurrenz wie *Ori and the Blind Forest* hätte ich mir hier definitiv etwas mehr erhofft.

PRO UND CONTRA

- + Guter Koop-Modus
- + Sehr präzise Steuerung
- + Unterhaltsame Umgebungsrätsel
- + Viel zu sammeln
- + Sympathische Protagonisten
- − Zu einfach
- − Maues Leveldesign
- − Mittelmäßige Technik
- − Wenig Wiederspielwert
- − Recht lange Ladezeiten
- − Uninteressante Handlung

WERTUNG **72**

DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Adventures

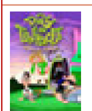
Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik Action!

Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

+ Deponia Doomsday — Getestet in Ausgabe: 04/16
Teil 4 bringt die Story zwar nicht groß voran, ist aber gewohnt witzig.

Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85



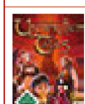
Day of the Tentacle Remastered
Getestet in Ausgabe: 04/16
Der irre witzige Kult-Klassiker um eine bekloppte Zeitreise-Geschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren gehört das kurze Adventure für jeden Genre-Fan zum Pflichtprogram.

Untergenre:	Adventure
USK:	nicht geprüft
Publisher:	Double Fine
Wertung:	85



Life is Strange
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine hochemotionale Reise durch die (Gefühls-)Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die spannende Zeitreise-Story mit ihren herzzerreißenden Entscheidungsmomenten macht die Defizite bei den Gesichtsanimationen vergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

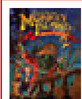


The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Crimson Cow
Wertung:	85

+ The Book of Unwritten Tales 2 — Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

Publisher:	Nordic Games
Wertung:	85

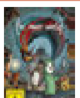


Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

+ The Secret of Monkey Island SE — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86



The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

SO TESTEN WIR



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten 90er gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zwölf PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



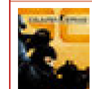
Battlefield 1
Getestet in Ausgabe: 11/16
Hervorragend inszenierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



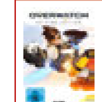
Call of Duty: Black Ops 3
Getestet in Ausgabe: 12/15
Treyarchs jüngster *Call of Duty*-Teil baut auf den Stärken von *Advanced Warfare* auf und sorgt mit einer großen Auswahl an Modi, schnellen Gefechten dank Jetpack und einem umfangreichen Belohnungssystem für wochenlangen Spielspaß.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	88



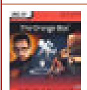
Counter-Strike: Global Offensive
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Vorgehen im Team und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch ein Spielspaßgarant. Vor allem für Wettkampf-Spieler gibt es keine Alternative.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	85



Overwatch
Getestet in Ausgabe: 07/16
Wer auf der Suche nach einem sehr guten und zudem einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch den Genreprofis dank der 21 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solo-Kampagne fehlt.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

BATTLEFIELD 1: THEY SHALL NOT PASS

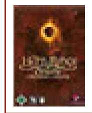


Mit *They Shall Not Pass* liefert DICE nach, was wir schon beim Hauptspiel vermisst haben: die französische Armee. Der DLC beinhaltet aber natürlich nicht nur neue Skins für die Soldaten, sondern ebenso acht frische Waffen, ein neues Fahrzeug, vier Maps, zwei Operations und mit Frontline einen sehr interessanten zusätzlichen Spielmodus. Die vier neuen Karten lassen sich in zwei Kategorien aufteilen. Während es auf den „Verdun-Höhen" und im „Fort Vaux" oft zu bitteren Nahkämpfen kommt, entscheiden auf „Soissons" und „Bruch" vor allem die Panzer die Gefechte. Das passt unserer Meinung nach sehr gut zum Konzept des DLCs und außerdem müssen wir sagen, dass die Karten – wie schon die des Hauptspiels – grafisch sehr hübsch sind und mit vielen kleinen Details aufwarten. Uns haben es vor allem die roten Mohnfelder auf „Bruch" angetan, die beinahe schon eine pittoreske Idylle aufweisen. Am Ende bietet der DLC aber nicht viel mehr als den typischen Inhalt einer *Battlefield*-Erweiterung, punktet aber unserer Meinung nach mit ziemlich viel Abwechslung.



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.

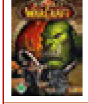


Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampf-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit an den Monitor.

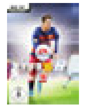
Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 16
Getestet in Ausgabe: 11/15
Zahlreiche kleine Verbesserungen am Gameplay lassen *FIFA 16* noch einmal seinen Vorgänger überflügeln. Das Spieltempo ist realistischer und die Defensive agiert nun weitaus cleverer. Zudem sind Stadionatmosphäre und Lizenzpaket überragend.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	86



NBA 2K17
Getestet in Ausgabe: 11/16
Dank der einnehmenden Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst in der Halle. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	85



PES 2017: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/16
Eine grandiose, ungemein realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Ärgerlich: Die PC-Version hinkt den Konsolenfassungen optisch auch dieses Mal hinterher.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	87



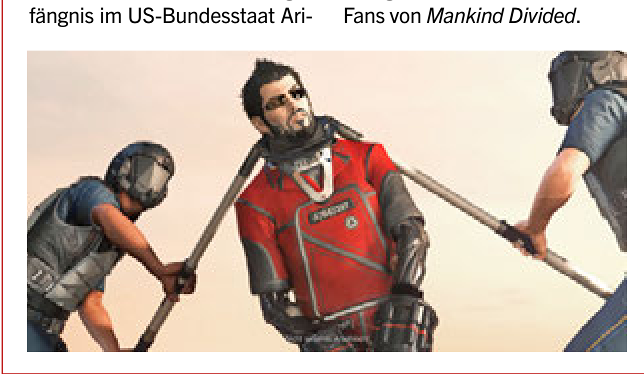
Rocket League
Getestet in Ausgabe: 09/15
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mittels Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an kurzweiligen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und motivierender Lernkurve nie langweilig werden.

Untergenre:	Sportspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Psyonix
Wertung:	90

DEUS EX: MANKIND DIVIDED – A CRIMINAL PAST

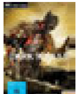
DLC

Die *Deus Ex-Serie* liegt vorerst auf Eis, ein fünfter Teil ist aktuell unwahrscheinlich – Fans von J.C. Denton und Adam Jensen haben wahrlich genug Gründe, um sauer auf Publisher Square Enix zu sein. Aber es gibt einen Lichtblick: Der abschließende DLC zu *Deus Ex: Mankind Divided* bietet fünf bis acht Stunden hervorragende Action-Rollenspiel-Unterhaltung. *A Criminal Past* spielt neun Monate vor den Ereignissen des Hauptspiels. Dadurch bleibt das Cliffhanger-Ende der Geschichte zwar bestehen, allerdings passt die in sich geschlossene Handlung viel besser zur Standalone-Natur der Erweiterung als bei vorherigen DLCs, die während der Story von *Mankind Divided* spielten. Im neuen Add-on infiltriert ihr mit Adam Jensen auf der Suche nach einem Informanten ein Hochsicherheitsgefängnis im US-Bundesstaat Arizona – als Häftling. Zu Beginn verliert Adam all seine Kräfte, es folgt ein stimmungsvoller Rundgang durchs Gefängnis mit vielen Dialogen und Entscheidungen – Erinnerungen an *Riddick: Escape from Butcher Bay* werden wach. Im Spielverlauf findet ihr aber natürlich einen Weg, die Augmentierungen des Helden zu reaktivieren. Entwickler Eidos Montreal liefert anschließend mehr vom tollen Mix aus Schleichen, Hacken und Kämpfen, der schon das Hauptspiel so großartig gemacht hat. Interessante Charaktere, optionale Nebenmissionen und das großartige Leveldesign zeichnen den DLC aus. *A Criminal Past* ist zwar das wohl vorerst letzte Lebenszeichen der *Deus Ex*-Serie – aber wenn der Spaß schon zu Ende gehen muss, dann gerne so! Die rund zwölf Euro Eintrittsgebühr lohnen sich für alle Fans von *Mankind Divided*.



Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



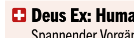
Dark Souls 3
Getestet in Ausgabe: 05/16
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89



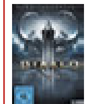
Deus Ex: Mankind Divided
Getestet in Ausgabe: 09/16
In einer faszinierenden Cyberpunk-Welt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp, egal ob Schleicher, Pazifist, Hacker oder Kämpfer. Die maue Story wird wohl erst im Nachfolger aufgelöst.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	85



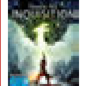
+ Deus Ex: Human Revolution — Getestet in Ausgabe: 09/11
Spannender Vorgänger, technisch bereits zum Release angestaubt

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86

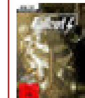


Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

+ Dragon Age: Origins — Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Fallout 4
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine grandios designte Endzeit-Welt, in der ihr völlig frei agiert und überall auf interessante Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern aber mit starkem Action-Anteil, der zu Lasten der Rollenspiel-Elemente geht. Magere Story, tolle (Crafting-)Sandbox.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	88



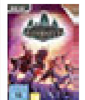
Mass Effect Trilogy
Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



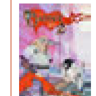
Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 12/13
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlig ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100 % Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85



Pillars of Eternity
Getestet in Ausgabe: 05/15
Isometrische Taktikkämpfe, toll geschriebene Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses tiefgehende Revival der *Baldur's Gate*-Spielmechanik aus. Obacht: Hier gibt es viel zu lesen, Sprachausgabe ist selten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	91



The Banner Saga 2
Getestet in Ausgabe: 05/16
In einer vom Untergang bedrohten Fantasy-Welt der Wikinger trefft ihr knifflige moralische Entscheidungen und schlagt verzwickte Taktikschlachten im Rundenmodus. Der Star ist aber die mitreißende Story, die erst im dritten Teil zu Ende erzählt wird.

Untergenre:	Taktik-Rollenspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Versus Evil
Wertung:	88

+ The Banner Saga — Getestet in Ausgabe: 02/14
Berührender Auftakt der Story-Saga. Spielstände lassen sich importieren!

Publisher:	Versus Evil
Wertung:	87

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Helden-Epos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91

+ Enderal — Getestet in Ausgabe: 08/16
Die deutsche Total-Conversion-Mod ist besser als manches Vollpreisspiel!

Publisher:	Sure AI
Wertung:	-



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition
Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons *Hearts of Stone* und *Blood and Wine*. Gut 200 Stunden feinste RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, knallharten Entscheidungen und brillanter Grafik!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.

Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

+ Dead Space 3 Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

+ Dishonored 2 Getestet in Ausgabe: 12/16
Mehr vom guten Spielprinzip mit sensationell gestalteten Levels.

Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

Grand Theft Auto 5
Getestet in Ausgabe: 05/15
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

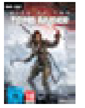
Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	95

Hitman: The Complete First Season
Getestet in Ausgabe: 12/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weitläufigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Aber Vorsicht: Das Story-Ende enttäuscht und vertröstet auf Staffel 2!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89



Rise of the Tomb Raider
Getestet in Ausgabe: 03/16
Lara Crofts neuestes Abenteuer sieht nicht nur atemberaubend schön aus, sondern bietet auch eine toll in Szene gesetzte Spielwelt und reichlich spielerische Abwechslung. Nur die Story bleibt oberflächlich und einige der Nebencharaktere sind arg blass.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

Civilization 6
Getestet in Ausgabe: 11/16
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und das clevere neue Sektoren-System motivieren lange Zeit. Die Gegner-KI darf aber gerne noch mit ein paar Patches verbessert werden.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

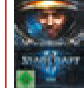
Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88

Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruchs weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	Moba
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--

Shadow Tactics: Blades of the Shogun
Getestet in Ausgabe: 12/16
Forderndes Ninja-Schleichspiel nach bewährtem *Commandos*-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Experten-Team durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

Untergenre:	Echtzeit-Taktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	83



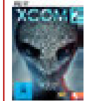
Starcraft 2: Die komplette Trilogie
Getestet in Ausgabe: 09/10, 04/13, 12/15
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)



Total War: Warhammer
Getestet in Ausgabe: 06/16
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	87



XCOM 2
Getestet in Ausgabe: 03/16
Der Nachfolger des hochgelobten Taktikspiels spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger an – mit spannenden Runden-kämpfen gegen eine Alien-Übermacht. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

WATCH DOGS 2: HUMAN CONDITIONS

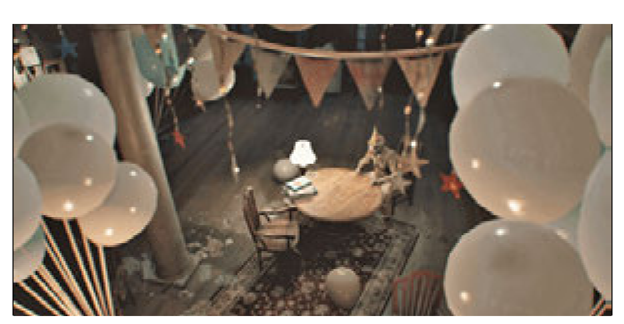
Auf unzählige kosmetische Add-ons folgt der erste Story-DLC. Inhalt: drei neue Dedsec-Missionen, die sich unter anderem um selbstfahrende Autos und eine Cyber-Attacke auf ein Krankenhaus drehen. Außerdem gibt es neue Elite-Koop-Herausforderungen und einen zusätzlichen Gegnertyp, der eure Hacking-Fähigkeiten unterdrückt. Die Aufträge sind abwechslungsreich gestaltet und die Dialogsequenzen wurden gut in Szene gesetzt. Das gilt insbesondere für das Wiedersehen mit dem aus Teil 1 bekannten Jordi. Ihr könnt alle Missionen in beliebiger Reihenfolge absolvieren. Da es jede von ihnen aber nur auf rund eine Stunde Spielzeit bringt, dürft ihr keine besonders tiefgehenden Geschichten mit großen Wendungen erwarten. Hier wäre ein längeres, zusammenhängendes Szenario vermutlich interessanter gewesen. Fazit: Mit 15 Euro ist *Human Conditions* viel zu teuer, beschert beinharten Fans der Serie aber ein paar launige zusätzliche Stunden.





RESIDENT EVIL 7: BANNED FOOTAGE VOL.1+2

Die beiden DLCs umfassen jeweils drei eigenständige kleine Spielmodi und kosten 10 beziehungsweise 15 Euro. Im ersten Szenario von Mini-Add-on Nummer eins geht es ähnlich wie im Zombie-Modus von *Call of Duty* darum, anstürmende Gegnerhorden abzuwehren und Verteidigungsanlagen aufzubauen. Dazu kommt ein besonders herausfordernder Spielmodus nach dem Rogue-like-Prinzip und ein drittes Szenario, das größtenteils aus dem Lösen verschiedener Rätsel besteht. *Banned Footage Vol.2* enthält ein morbides Kartenspiel, bei dem der aus dem Hauptspiel bekannte Charakter Lucas dem Verlierer mit Folter droht. Bei den anderen beiden Szenarien handelt es sich um eine Story-Episode, die weitere Infos zur Hauptgeschichte bietet, und um eine humorvolle Paraodie. In der beschafft ihr unter Zeitdruck Essen, um Geburtstagskind Jack zu füttern, während euch Monster mit Partyhüten daran hindern. Schräg! Da die als Spielmodi getarnten Minigames jedoch alle relativ kurz sind und jeweils für sich stehen, verpassen Sparfüchse nichts Wesentliches. Info: Der dritte und letzte DLC ist kostenlos und könnte bereits kurz nach Redaktionsschluss erschienen sein. *Resident Evil 7: Not A Hero* steckt euch in die Rolle von Serien-Veteran Chris Redfield und soll in einer separaten Geschichte den Umbrella-Cliffhanger am Ende des Hauptspiels auflösen.



Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.



Dirt Rally
Getestet in Ausgabe: 01/16
Codemasters Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profi-Raser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der detailliert gestalteten Kurse auswendig lernen.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	90

F1 2016
Getestet in Ausgabe: 09/16
Trotz arcadelastiger Fahrphysik: Formel-1-Fans kommen an *F1 2016* nicht vorbei. Aufgrund der aktuellen Saisondaten und der Rückkehr des Karrieremodus deutlich besser als die Vorgänger. Der Klassik-Modus aus *F1 2013* fehlt aber immer noch.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	82



Forza Horizon 3
Getestet in Ausgabe: 11/16
Der aktuell beste Fun-Racer mit einem sehr spaßigen Arcade-Fahrmodell entführt euch ins giganische Australien, wo ihr bei abwechslungsreichen Wettbewerben antretet, aus einem riesigen Fahrzeugfundus eure Traumkarre wählt und nach Belieben tunt.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Microsoft Studios
Wertung:	90



Project Cars
Getestet in Ausgabe: 06/15
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und realistischem Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus deckt viele Rennklassen ab, wirkt aber trocken.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

Aufbauspiele und Simulationen

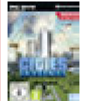
Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89



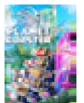
Cities: Skylines
Getestet in Ausgabe: 04/15
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	87



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Planet Coaster
Getestet in Ausgabe: 12/16
Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im *Theme Park*-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Untergenre:	Wirtschaftssimulation
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Frontier Developments
Wertung:	85

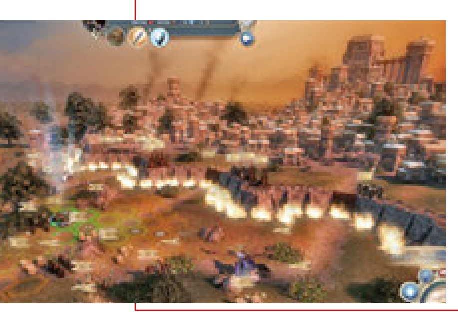
Peter empfiehlt



Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Eurovideo
Wertung:	82

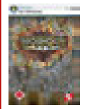
Age of Wonders 3
Getestet in Ausgabe: 04/14

Wer Rundenstrategie mit Fantasy-Szenario mag, hat früher entweder *Heroes of Might & Magic* gespielt – oder eben *Age of Wonders*. Teil 3 setzt konsequent auf Althergebrachtes: Egal ob hoher Schwierigkeitsgrad, clevere KI, erklecklicher Umfang, riesige Karten, Netzwerkmodus (!) oder die schulterzuckende „Lies halt das Handbuch, wenn du nicht durchblickst!"-Einstellung, *Age of Wonders 3* ist in allen Belangen eine serientreue Fortsetzung. Klar, die Inszenierung der Geschichte genügt mit ihren Textboxen nicht mehr ganz modernen Ansprüchen, aber das gehört eben auch zum Oldschool-Charme dazu! Zug um Zug die Karte nach Ressourcen abgrasen, Helden an die Spitze von immer stärker wachsenden Armeen stellen und anschließend den Gegner in kompromisslosen Rundengefechten mit Zauberunterstützung ausradieren – das macht auch heute noch viel Spaß! Ich empfehle übrigens die Complete Edition. Für 30 Euro enthält die neben dem Hauptspiel auch noch zwei umfangreiche Add-ons.



Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Bioshock Infinite — Getestet in Ausgabe: 04/13
Fantastisches Erlebnis, an der nur die Standard-Shooter-Elemente stören.

Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86



Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92

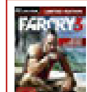


Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

Doom
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	83

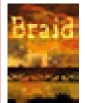


Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

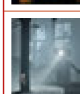
Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Inside
Getestet in Ausgabe: 08/16
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Inside* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Playdead
Wertung:	91




Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht euren eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

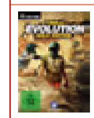


Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

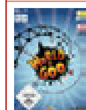
Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

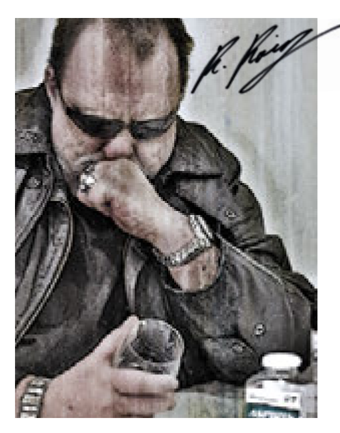


World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Ich tätige meine Käufe nicht nur online, sondern begebe mich hin und wieder in Läden, zu deren dauerhaftem Erhalt ich durch Stützkäufe beitragen möchte.“

Kürzlich wollte ich in einem großen Elektronikladen einen E-Book-Reader erwerben (mein alter ist auf überraschende und tragische Weise verstorben) und – weil ich gerade da war – noch einige Filme auf BD und etwas Firlefanz. Immerhin kam eine Summe von knapp 200 Euronen zusammen. Auf die Frage nach einer Tüte schalmeite mir die freundliche Dame an der Kasse entgegen, dass dies nur gegen einen zusätzlichen Obolus von 50 Cent machbar wäre. Auf meinen Einwand, dass ich dies fast schon etwas unverschämt finden würde, entgegnete sie, dass dies aus Gründen des Umweltschutzes jetzt so gehandhabt werden müsse. Ich finde es wunderbar, dass sich die Elektronikkette so um Mutter Natur kümmert. Aber warum soll ich für deren reines Gewissen zahlen? Ich will jetzt keine Grundsatzdiskussion über Umweltschutz anzetteln. Mir ist nur aufgefallen, dass wieder ein kostenloser Service, welcher einst selbstverständlich war, gestrichen wurde.
Aus Erzählungen ist mir bekannt, dass es früher an Tankstellen einen Tankwart gab. Die jüngeren unter euch können ja googeln, was bzw. wer das war. Auch der wurde jedoch eingespart und der Kunde erledigt inzwischen ganz selbstverständlich dessen Job. Aber wurde deswegen das Benzin billiger? Früher erledigte ich meine Bankgeschäfte am Schalter und wurde freundlich bedient. Seit Langem erspare ich der Bank diese Serviceleistung und erledige alles selbst und online. Ich werde also, boshaft gesehen, zum Angestellten der Bank, welcher jedoch nicht bezahlt werden muss. Wie dankt es mir meine Bank? Gar nicht. Im Supermarkt suche ich mein Zeugs selbst zusammen und beschäftige nur noch die Kassendame oder den Kassenherrn. Und auch das wird bald der Vergangenheit angehören. Ich habe gelesen, dass Amazon bereits heftig am kassenlosen Supermarkt tüftelt. Früher gab es noch Schalter, besetzt mit richtigen Menschen, wo man seine Fahrkarte ordern konnte – auch die sind ausgestorben. Mir berechnete eine Airline eine Extrazahlung, weil ich so stur war und aus reiner Bosheit mein Ticket nicht online erwerben und am Automaten einchecken wollte. All dies wurde bzw. wird von uns klaglos hingenommen.
Ich frage mich daher ernsthaft, ob ich meinen Job nicht dahingehend optimieren sollte. Sie finden ab nächstem Monat an dieser Stelle dann nur noch ein paar Stichworte vor, welche Sie dann selbst nach Belieben ordnen und mit einigen Gags, Floskeln und Füllwörtern versehen können. Dies ist natürlich ganz in Ihrem Interesse, da Sie nur so eine für Sie optimierte Kolumne erhalten können. Die gesparte Arbeitszeit verbringe ich dann zu Hause und muss somit nicht ins Büro fahren, was unserer Umwelt (Benzinverbrauch, Feinstaub, CO_2) zugutekommt. Und Sie werden doch sicher nichts gegen Umweltschutz haben, oder?

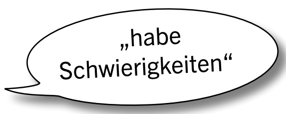
Spamedy

„Sie würden es lieben!“

Hallo!
Während meiner letzten Reise, die ich besucht habe, eines wunderbaren Ort, Sie würden es lieben! Bitte werfen Sie einen Blick hier Nachricht öffnen
Wishes, Stefan Markus Breuer

Man benötigt schon eine Weile, um die Worte sinnvoll zu ordnen. Wie schön, dass der Verfasser wunderbare Orte besucht hat. Ich würde ihm aber eine Reise nach Berlin nahelegen – dort residiert die Redaktion des Duden.
Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Problem



Hallo,
habe Schwierigkeiten den auf der persönlichen Codekarte vermerkten Code auf pcgames.de/codes einzugeben.
MfG Erwin Gardzielewski

Ist die Tastatur kaputt? Monitorbild unscharf? Zeigt der Brow-

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

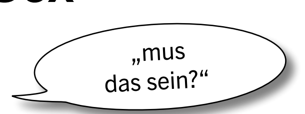
E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

ser die Seite nicht an? Haben Sie sich beide Hände gebrochen und können nur mit der Nase tippen? Ein Fleck von verschüttetem Kaffee oder sonstigem auf der Karte? Brille kaputt? Ritalin alle und Sie können sich daher maximal vier Sekunden lang konzentrieren?
Da die Geschäftsleitung mein Budget für Kristallkugeln komplett gestrichen hat, sehe ich mich aufgrund der vorliegenden Informationen leider außerstande, Ihre Reklamation sinnvoll zuzuordnen.

Sex



mus das sein? so viel porno is nich gut für mich. ernsthaft hab echt kan bock wen ich auf eure seite geh von irgendwelchen dildo, penis, oder sex werbungen belästigt zu werden.

XYZ

Dildos? Sex? Auf unserer Seite? Habe ich da etwas übersehen? Nein, habe ich nicht. Derartige Werbung wird es auf unserer Seite garantiert nicht geben. Und nein, eine Abstimmung für diese Art von Produkthinweisen wird es auch NICHT geben! Ich orakle jetzt einfach drauflos, dass du dir da etwas eingefangen hast, auf deinem *hust* Gerät, was du allerdings nicht von uns bekamst. Wir sind da … ähm … unschuldig. Du hättest vorsichtiger sein und dein … Ding, mit dem du online warst, besser schützen sollen. Auf duden.de, eine weitere Seite, die ich dir ans Herz legen möchte, hättest du dir dergleichen auch nicht eingefangen. Um dich nicht noch mehr zu blamieren, verzichte ich auf die Nennung deines realen Namens. Ach was – ich gönn mir den Spaß, Jonas!

Altersfrage 1



Hallo PC Games,

Ich frage mich immer wieder, warum Konsolen und Spiele fast nur auf ein jüngeres Publikum ausgerichtet werden. Ich bin mittlerweile 47 Jahre alt, spiele am PC Skyrim, an der PS4 Witcher 3, analog jede Menge Boardgames und warte auf das neue Zelda … wie so einige in meiner Altersklasse. Und endlich habe ich auch die ausreichende Menge an Geld, um mir mein Hobby zu finanzieren. Wenn wir mal nicht mehr so fit sind, um die Umgebung unsicher zu machen, gäbe es für uns Oldie-Nerds etwas Interessanteres als die Virtual Reality? … wohl eher nicht … wann erkennen die Hersteller von Konsolen und Co endlich die Kaufkraft und Absatzmöglichkeiten in dieser Richtung? Hätten Sie Ansprechpartner, an die Sie evtl. diese Fragen weiterleiten oder Vorschläge machen könnten oder Interesse, diese Gedanken weiter zu verfolgen? Mit der Hoffnung auf weitere tolle Spiele für jedes Alter (auch gerne alle Altersklassen zusammen) verbleibe ich und sende verspielte Grüße,

Anja Ksoll

Da reiben Sie bei mir aber gerade grobkörniges Salz in eine verhältnismäßig frische Wunde. In manchen Bereichen scheint man der Meinung zu sein, ab einem bestimmten Alter dem Kunden Treppenlifte, Haftcreme, Mittel gegen Prostatabeschwerden und dergleichen mehr aufschwatzen zu müssen statt ihm Produkte anzubieten, die ihm Spaß machen könnten. Spaß hat vermutlich ab einem bestimmten Alter aufzuhören. Nerds ab 40 aufwärts gibt es massenhaft und sie wären durchaus willig und fähig, Geld für ihr Hobby auszugeben. Ich teile Ihre Meinung, dass dieser Markt sträflich vernachlässigt wird, obwohl dort nennenswert Geld zu holen wäre. Mich würde an dieser Stelle die Meinung unserer Leser wirklich brennend interessieren. Auch von denen, die noch weit, weit hin bis zur Rente haben.

Altersfrage 2



Hallo Rossi,

ich wusste gar nicht, dass bei PC Games auch Minions arbeiten! Spaß beiseite … ich vermute, der gesuchte Kollege ist natürlich Stefan Weiss, mit Lesebrille. Deine Kolumne war wieder sehr gelungen. Vor allem der Teil mit den „Herren-Slipeinlagen“. Seit ich meinen letzten runden Geburtstag gefeiert habe, kommt – vor allem per regulärer Post – ein Sammelsurium an diversen Angeboten. Angefangen bei Potenzmitteln bis hin zu Medikamenten für die Prostata. Wirklich schlimm, wenn man ein „gläserner Mensch“ ist. Aber der Hammer sind die Versicherungen! Weil man ab 50 ja mit dem Leben abgeschlossen hat. braucht man unbedingt eine Sterbeversicherung! Letztens war sogar ein „to-do-Faltblatt“ dabei, mit ca. 20 Punkten, die man im Sterbefall abarbeiten kann (muss). So richtig mit Kästchen zum Ankreuzen! Vom Verständigen der Behörden bis zur Reservierung des Lokals für den Leichenschmaus!
HALLO?!?!? Ich lebe noch! Und die Prostata kann es leicht mit einer wesentlich jüngeren aufnehmen! In Flugzeugform ist dieses Faltblatt dann sehr weit zum Fenster rausgeflogen. War auch Sturm an dem Tag …

Ich grüße Dich und Deine Kollegen, Andreas Schmidt

Die Ähnlichkeit Stefans mit einem Minion ist uns bisher noch gar nicht aufgefallen. Ich kann dir aber versichern, dass diese nur im ungünstig gewählten Bildausschnitt liegt. Stefan ist größer und hat eine viel gesündere Hautfarbe. Lediglich bei der Frisur bestehen leichte Ähnlichkeiten. Willkommen im Club der alten Säcke – oder zumindest dem, was Facebook von uns denkt. Ich bin nach wie vor stinksauer und da Herr Zuckerberg sich bis dato noch nicht bei mir gemeldet hat, kann mir sein Verein mal den Buckel runterrutschen. Soll ich mich jetzt freuen, weil ich, im Gegensatz zu dir, noch keine Angebote für Sterbeversicherungen, Särge allgemein und individuell sowie Verköstigung von Trauergästen bekommen habe? Meint Facebook vielleicht, mir bleiben noch ein paar Jahre? Besteht noch Hoffnung für mich? Haftcreme statt Gleitcreme? Ja vielleicht, wenn ich meine Erwartungen zurückschraube. Werbung für Partnervermittlungen bekomme ich jedenfalls keine mehr. Dürfte in meinem Alter also eh schon sinnlos sein. Die Werbung für Motorräder ist der Werbung für Treppenlifte gewichen. Was soll's … spar ich wenigstens Geld, weil nicht versucht wird, mir Zeugs unterzujubeln, das ich dann doch gerne kaufen würde.

Geschäftsidee



Hallo Rainer,

wenn der Überdruss wächst, allzu merkwürdige Briefe zu beantworten und dafür sogar ein Faxgerät auftreiben zu müssen, wie wäre es mit der Errichtung eines Museums? Idealerweise täte sich sogar die Fahrt erübrigen, da es sich an Ort und Stelle befindet. Sprich, wer derart außergewöhnliche Dinge wie irgendeinen Newton oder Bildplattenspieler besitzt, kann Müll zu Geld machen! Dabei fängt es schon mit dem Außenbereich an: Ob es nun die wundersamen Gartenzwerge betrifft oder den Garten voller wilder Tiere (bzw. eines Maulwur-

ROSSI SHOPPT — Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Energy Cookies

Jeder benötigt hin und wieder einen Schub Energie. Das obligatorische Mittel dafür ist eine Tasse Kaffee. Allerdings ist nicht immer eine Kaffeemaschine in Reichweite und es soll sogar Leute geben, die keinen Kaffee mögen. Für all diese Fälle gibt es jetzt die „Energy Cookies“. Leckere Doppelkekse mit einer Füllung aus Haselnüssen und Schokolade. Zusätzlich enthält aber auch jeder Keks noch 45 mg Koffein, was immerhin der Menge eines Espresso entspricht.
Da sie einzeln verpackt sind, habe ich immer ein paar davon im Handschuhfach.

www.getdigital.de/Energy-Cookies.html





Bildquelle: www.getdigital.de

fes). Die Zubereitung der gedruckten Speisen kann ihren Teil dazu beitragen, aus dem gehalt ein GEHALT zu machen. Wenn man allein die Millionen an PC-Games-Lesern bedenkt … und dazu sein eigener Chef sein zu können!

Außerdem: Da die Nachbarn ohnehin schon schlecht auf einen zu sprechen sind, machen die Tausende an Gästen / Museumsbesuchern auch kaum mehr etwas aus. Bestimmt lässt sich auch ein Pokemon-Hotspot (oder wie das heißt) durch deren Macher einrichten, um zusätzliche Kundschaft anzulocken. Am Ende weiß es nicht nur ganz Bayern, Deutschland oder Europa, was bislang auf dem Briefkasten steht: HIER WOHNT RAINER ROSSHIRT. Wie wäre das? (Natürlich abzüglich meiner 3 % aufgrund Urheberrechtsidee.)

Silvio aus Thüringen

Die Zip-Disketten konnte ich übrigens dank der tatkräftigen Hilfe eines Lesers (danke dir, Steve) wieder reanimieren. Er hat tatsächlich noch ein funktionierendes Zip-Drive von Iomega gefunden und man konnte es tatsächlich zum Laufen bringen. Ungeklärt bleibt hingegen die Frage, warum ich solch einen Datenmüll dereinst als erhaltenswert betrachtete. Die Bildplatten hab ich in einem Anfall von Ordnungssinn übrigens alle weggeworfen, da mangels Bildplattenspieler wertlos und nur begrenzt zu Dekorationszwecken geeignet.

Eine putzige Idee mit dem Museum. Leider scheitert sie schon am Grundsätzlichen – ich mag keine Fremden um mich haben. In meinem Haus schon gleich gar nicht. Und fremd ist da jeder, den ich weniger als zehn Jahre kenne oder der nicht bei Hermes, UPS oder DHL arbeitet und mir neuen Plunder in Haus bringt. Ich würde vermutlich auch daran scheitern, einem Unkundigen zu erklären was ein Newton ist – der übrigens, wie ich neulich feststellen musste, zwischenzeitlich verstorben ist und somit seinem Namensgeber ähnlicher wurde als es Apple dereinst plante.

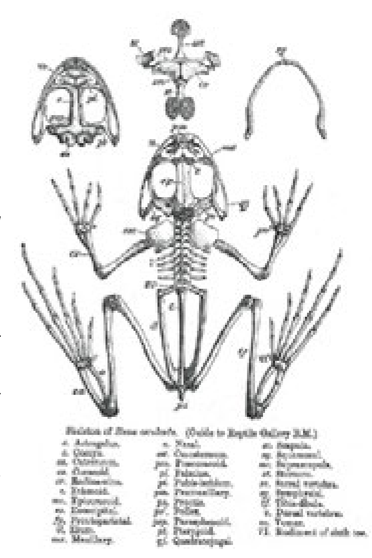
Verschiedenes



Hallo Rossi,

jetzt habe ich die aktuelle Ausgabe der PC Games durchgelesen. Dabei kamen mir einige Sachen in den Sinn, die ich gern loswerden wollte. Das Kochbuch bitte unbedingt bringen! Wie ich schon in meiner vorherigen Frosch-Mail schrieb, wäre es sehr schön, wenn man sich das selber ausdrucken kann. Und da ich gerade beim Thema Frosch-Mail bin: wenn ich mir als Kopfgeld was wünschen darf, dann würde ich mir noch viel lieber als Krempel von Deinem Schreibtisch eine von Dir handsignierte Ausgabe der PC-Games wünschen! Ich wollte dich um was bitten: Bitte keine politischen Diskussionen in Deiner Leserecke bringen. Das gibt lediglich Mord und Totschlag und es passt nicht zum Magazinformat. Wie du schon in der Antwort auf einen der Leserbriefe der letzten Ausgabe sagtest: es wäre eher ein Thema für ein Wirtschaftsmagazin. Danke für Dein aktuelles Rezept der „Kaspressknödl“! Das werde ich auf jeden Fall ausprobieren, zumal ich schon lange auf der Suche nach einer Suppeneinlage bin. Warum vertickst Du nicht den Krempel, den Du auf Deinem Schreibtisch nicht mehr brauchst, bei Ebay? Dann ist Deine Arbeitsfläche regelmäßig aufgeräumt und Du kannst Dir noch was zu Deinem Gehalt dazuverdienen. Nenne es doch einfach „Rossis Rumpelkammer“ oder „Rossis Überraschungspaket“.

Liebe Grüße: Thomas Pusch



Vielen Dank für deine ausgesprochen umfangreiche Abhandlung in zwei Teilen nebst anschaulicher Bebilderung. Hiermit dürfte eine der irritierendsten Fragen der Menschheit geklärt sein. Das, worauf ein Frosch läuft, nennt sich tatsächlich schlicht „Füße“! Wer hätte das gedacht? Da du dir extrem viel Mühe gemacht hast (und dein Wunsch nichts kostet außer Porto) sollst du gerne deine signierte PC Games bekommen – bitte noch deine Anschrift mailen.

Übrigens sind Kaspressknödel die genialste Suppeneinlage, die es gibt – nach meiner und der Meinung von allen, die bei mir schon Suppe gegessen haben! Und ja, meine Sammlung von Rezepten wird es bald geben und zwar als PDF. Wann „bald“ genau ist, kann allerdings nur der liebe Gott und der Chefred sagen. An mir soll es aber nicht scheitern. Zu deiner Beruhigung: Auch ich bin der Meinung, dass politische Themen hier nichts zu suchen haben. Deine Idee mit Ebay ist hingegen das, was man in Bayern als Schnapsidee bezeichnet. Da mir der Krempel ja eigentlich nicht gehört, kann ich ihn natürlich auch nicht verkaufen. Und wenn ich es könnte, müsste ich natürlich die Erlöse als Einnahmen verbuchen und versteuern. Ein höchst unerfreulicher Zeitvertreib. Von Reklamationen, Haftung, Garantie und sonstigen Stolpersteinen deutschen Rechts will ich da erst gar nicht reden. Verschenken ist einfacher.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Christoph mit seiner PC Games in Mittele… äh … Neuseeland.



Vorübergehender Pelzbelag auf der PC Games von Marc.



In „Ghost Recon Wildlands“ kann der Heli schneller sein als sein Pilot, hat Christian herausgefunden.

Rossis Speisekammer


Foto: Fotolia / © womue

Heute: Gebrannte Mandeln

Wir brauchen:

- 200g Mandeln
- 100ml Wasser
- 200g Zucker
- 1 Pck. Vanillezucker
- 1 gehäufter TL Zimtpulver

Was wäre ein Volksfest, eine Kirchweih oder ähnliche Veranstaltung ohne gebrannte Mandeln? Für mich undenkbar. Aber man kann gebrannte Mandeln auch ganz leicht selbst machen und ist nicht auf die verhältnismäßig raren Veranstaltungen angewiesen.

Zucker, Zimt, Vanillezucker und Wasser geben wir in einen Topf und bringen alles unter ständigem Rühren zum Kochen. Dann kommen die Mandeln dazu. Das alles lassen wir unter ständigem Rühren weiter kochen, bis das Wasser verdampft und eine zähe Masse entsteht. Die Mandeln sollten nun auch glänzen. Diese Masse legen wir jetzt auf ein Backblech, welches wir vorher mit Backpapier ausgelegt haben, trennen die Mandeln voneinander und lassen sie kalt werden. Wer es sehr süß mag, streut dann noch etwas Puderzucker darüber. Fertig.

Ich persönlich gebe gerne ein paar Chiliflocken in die Masse. Wer experimentierfreudig ist, kann statt der Mandeln auch Erdnüsse (ohne Schale natürlich) nehmen. Selbst gebrannte Walnüsse habe ich auch schon gemacht.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

Vor 10 Jahren

Ausgabe 04/2007

Von: Peter Bathge

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften

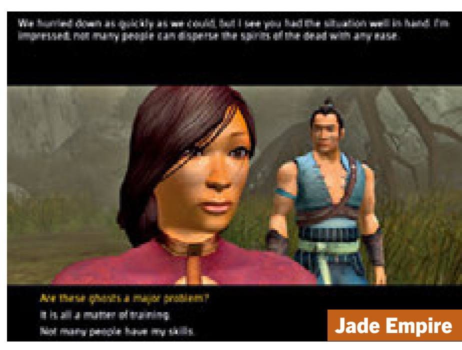
▶ „Für dieses Spiel hören Sie mit WoW auf!", titelten wir bezüglich *Der Herr der Ringe Online* und tatsächlich verfielen anschließend mehrere Redakteure dem Zauber von Mittelerde – teils monate-, teils jahrelang.

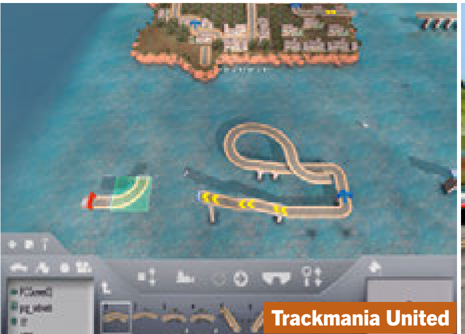


Schnelle Schlitten, scharfe Schwerter

Im Test-Teil waren die Höhepunkte damals dünn gesät.

Die Veröffentlichung von *Mass Effect: Andromeda* im Jahr 2017 erfolgt fast genau zehn Jahre nach dem verspäteten PC-Start des Spiels, das bis heute vielleicht den mutigsten Schritt für Entwickler Bioware darstellt: *Jade Empire*. Mit seinem fernöstlichen Szenario hätte das Rollenspiel um chinesische Sagengestalten auf der Massentauglichkeit-Skala nicht weiter entfernt sein können vom letzten, enorm erfolgreichen Projekt der Kanadier, *Star Wars: Knights of the Old Republic*. Kein Wunder also, dass *Jade Empire* trotz actionreicher Katana-Kämpfe und damals typischer Bioware-Merkmale, wie dramatischer Story sowie glaubhaften Charakteren, der ganz große Erfolg verwehrt blieb. Bis heute gilt das Spiel daher als Kritikerliebling, in Ausgabe 04/07 bedachten wir es mit einer Wertung von 84 Punkten. Andere Top-Titel waren in diesem Monat rar gesät, freuen durften sich allenfalls Fans von PS-Schleudern. Mit *Trackmania United* schnürte Entwickler Nadeo ein dickes Paket aus allen bisherigen Teilen der Reihe – ideal für Neueinsteiger. Dank dem Streckeneditor gab es schon damals unbegrenzten Nachschub an Pisten voller verrückter Stunts und Loopings – bis heute ein Markenzeichen von *Trackmania*. Ebenfalls im März 2007 erschien mit *Test Drive Unlimited* ein Spiel, das heute noch vielen Hobby-Rasern, dank MMOG-Bestandteilen und riesiger Spielwelt, in wohliger Erinnerung ist. Für einen Test reichte es aber nicht, denn die zur Verfügung gestellte Betaversion litt noch unter etlichen Bugs. Die Wertung lieferten wir daher eine Ausgabe später nach; für den Mehrspielermodus zückten wir eine verdiente 89.


Jade Empire


Trackmania United


Test Drive Unlimited



„Gründen Sie Ihre eigene Sekte!"

Wild fabuliert: Welche anderen Spiele im *C&C*-Univerum wünschte sich PC Games?

Am 29. März 2007 war T-Day, der Verkaufsstart von *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*. Den Test dazu gab es in Ausgabe 05/07, wir dachten diesen Monat aber bereits an den nächsten Serien-Ableger. Als kleine Inspirationshilfe für die Entwicklungsabteilung bei Publisher Electronic Arts stellten wir schon mal die Spielkonzepte mit den besten Chancen für einen Verkaufserfolg zusammen. Zum Beispiel *Kanes Gehirnjogging*: „Erfahren Sie, warum es für Sie viel besser ist, wenn Sie sich Nod anschließen." Eher Lust auf ein MMOG? Dann ist ja vielleicht *World of Tiberium* was für euch: „Raiden Sie Instanzen wie den scharlachroten Tempel und craften Sie sich Ihre eigenen Tiberium-Kronleuchter!" Unser Favorit ist aber *Tiberium Tycoon*: „Na toll, jetzt liegt dieses grüne Zeug überall herum – und was machen Sie damit? Geld natürlich! Eröffnen Sie völlig neue Vertriebswege für Tiberium, zum Beispiel als leckere Beilage im Schulessen." Klingt auf jeden Fall besser als das miese *Command & Conquer 4* von 2010!





Fall eines Imperiums

Damals ahnten wir noch nicht, wie mies *Empire Earth 3* werden würde.

„*Empire Earth 3* soll ganz anders werden!", verkündete Produzent Mathhew Nordhaus im Interview. Und tatsächlich: Teil 3 der zu diesem Zeitpunkt beliebten Strategiereihe unterscheidet sich tatsächlich drastisch von seinen Vorgängern – hauptsächlich in Sachen Qualität. Davon ahnen wir beim Besuch von Nordhaus' Firma Mad Doc Software Anfang 2007 freilich noch nichts; die erste Vorschau zum dritten und letzten Teil der Reihe basiert noch auf vorgespielten Szenen, im Rückblick jedoch eindeutig geschönten Screenshots, und vollmundigen Versprechen der Entwickler. Die haben sich kurzerhand dazu entschlossen, das Spielprinzip komplett umzukrempeln – es sollte zugänglicher für die breite Masse werden. Dazu orientiert man sich mit einem neuen Welteroberungsmodus an *Total War* und es gibt nur noch drei (!) statt vorher 14 Völker. Die Unterschiede zu den beliebten Vorgängern sollen so ausfallen, „dass es jeder schon in den ersten Spielminuten merkt." Diese Worte von Matthew Nordhaus sollten sich als prophetisch erweisen.

Tatsächlich fielen einem beim Release Ende 2007 schon kurz nach Spielstart die vielen, vielen Mängel auf: Von der grottenschlechten Performance mit Abstürzen und Rucklern über die quasi nicht existente Gegner-KI, bis hin zum tödlich langweiligen, spartanisch inszenierten World-Domination-Modus und dem stupiden Missionsdesign – bei *Empire Earth 3* hakte es an allen Ecken und Enden. Dazu gab es in Ausgabe 01/08 die verdiente Quittung: eine Spielspaßwertung von 67 %, glatte 20 Punkte weniger als für den Vorgänger! Fragt sich nur, warum Nordhaus & Co. überhaupt die Notwendigkeit sahen, *Empire Earth* derart umzukrempeln. Vermutlich ging den Entwicklern letzten Endes die Zeit aus oder Publisher Vivendi machte Druck. Das lässt sich heute nicht mehr klären. Sicher ist nur: Der Plan, mit *Empire Earth 3* neue Käuferschichten anzusprechen, ging komplett nach hinten los. Es sei denn, Mad Doc Software war darauf aus, mit diesem Stück Software-Schrott leidenschaftliche Trash-Sammler für sich zu gewinnen.



In der ersten Vorschau war der schlimme Zustand der finalen Version noch nicht abzusehen. Autor Roland Austinat freute sich sogar über einige der angekündigten Änderungen und sprach von „wohltuend reduzierter Komplexität".

Polnischer Geheimtipp

The Witcher? Noch nie gehört! Und wer ist CD Projekt?

Ein polnischer Fantasy-Roman als Vorlage, der in der Redaktion komplett unbekannt ist? Ein Spiel, das nichts weniger als „das beste Rollenspiel auf dem Markt" werden soll? Entwickelt von einem polnischen Studio, von dem noch niemand gehört hat? Zehn Jahre später wirkt der Erfolg der *The Witcher*-Serie noch unglaublicher, wenn man die anfängliche Skepsis der über 30 versammelten Journalisten beim damals ersten Anspiel-Event von Geralts PC-Debüt betrachtet. Und dann feuert CD Projekt Red beim Studio-Besuch in Warschau aus allen Rohren: Die ersten Stunden des RPGs spielen sich fantastisch, Story und Atmosphäre nehmen unsere Redakteure gefangen – und beim anschließenden Show-Teil beweisen die Macher ein Flair fürs Dramatische. Zitat: „Ein Bus fährt die gesamte Mannschaft zu einer abgelegenen Hütte. Es grillen gerade zwei knusprige Lämmer über offenem Feuer, als in Ritterkostüme gekleidete Männer sich urplötzlich zu verdreschen beginnen; einer der Streithähne geht dabei gar in Flammen auf! Es ist natürlich die professionelle Stunt-Crew hinter *The Witcher*, die ihre Talente zum Besten gibt." Das bleibt den Anwesenden zwar positiv in Erinnerung, letztlich sind es aber vor allem die spielerischen Qualitäten, mit denen *The Witcher* gut ein halbes Jahr später im Test überzeugt – und damit den Grundstein für eine der wichtigsten Videospielmarken des 21. Jahrhunderts legt.

> „Hat *Gothic 3* ausgedient?"
>
> Felix Schütz



Felix Schütz und PC-Action-Redakteur Lukasz Ciszewski (rechts) verteidigten ihren Platz an den Anspiel-PCs mit allen Mitteln.









Spektakuläre Show-Einlage: Die Stunt-Crew hinter den Motion-Capturing-Aufnahmen für *The Witcher* gab beim Event in Warschau eine Kostprobe ihrer Kampfkünste.

SAMSUNG

Leistung der nächsten Generation

Eine SSD, die neue Maßstäbe setzt.



249,90

SAMSUNG SSD 960 EVO

Wenn Sie auf der Suche nach mehr Leistung für Ihren PC oder Ihr Notebook sind, ist die Samsung 960 EVO eine ausgezeichnete Wahl, denn ein schnelles Laufwerk beschleunigt praktisch alle Operationen und sorgt für spürbar weniger Verzögerungen. Die PCIe-Schnittstelle sorgt für mehr Bandbreite, das NVMe-Protokoll für geringere Latenzen, und der neue Polaris-Controller inklusive der überarbeiteten, intelligenten TurboWrite Technologie von Samsung liefern Leistung der nächsten Generation.

MZ-V6E500BW 500 GB

- 500 GB Kapazität • bis zu 3.200 MB/s lesen • bis zu 1.800 MB/s schreiben
- Samsung Polaris Controller • bis zu 330.000 IOPS (lesen)
- M.2 • PCIe 3.0 x4

IMJM4X05

SAMSUNG SSD 850 EVO Basic



99,90

MZ-75E250B/EU 250 GB

- 250 GB Kapazität
- bis zu 540 MB/s lesen • bis zu 520 MB/s schreiben
- Samsung MGX • bis zu 97.000 (lesen)/88.000 (schreiben) IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Formfaktor

IMIM4I

SAMSUNG SSD 850 EVO Basic



174,90

MZ-75E500B/EU 500 GB

- 500 GB Kapazität
- bis zu 540 MB/s lesen • bis zu 520 MB/s schreiben
- Samsung MGX • bis zu 98.000 (lesen)/88.000 (schreiben) IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Formfaktor

IMJM4I

SAMSUNG SSD 850 PRO



999,–

MZ-7KE2T0BW 2 TB

- 2 TB Kapazität
- bis zu 550 MB/s lesen • bis zu 520 MB/s schreiben
- Samsung MHX • bis zu 100.000 (lesen)/90.000 (schreiben) IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Formfaktor

IMLM4K









Lenovo Ideapad Y700-15ISK

- 39,6 cm (15,6") FHD IPS Display, Anti-Glare
- Intel® Core™ i7-6700HQ Prozessor (2,6 GHz)
- NVIDIA® GeForce® GTX 960M 4 GB VRAM
- 8 GB DDR4-RAM • 1 TB HDD, 128 GB SSD
- USB 3.0 • Windows® 10 Home 64-Bit (OEM)

PL6IGC



OMEN by HP 870-255ng

- Desktop-PC-System
- Intel® Core™ i7-7700K Prozessor (4,2 GHz)
- NVIDIA® GeForce® GTX 1070 • 16 GB DDR4-RAM
- 128-GB-SSD, 2000-GB-HDD • DVD-Brenner
- WLAN • Windows® 10 Home 64-Bit (OEM)

S6IH2D



LG Curved UltraWide 38UC99-W

- Curved-LED-Monitor, AH-IPS-Panel
- 95,25 cm (37,5") Bilddiagonale
- 3.840x1.600 Pixel (QHD+) • Kontrast: 1.000:1
- 5 ms Reaktionszeit (GtG) • Helligkeit: 300 cd/m²
- Energieeffizienzklasse: B • 2x HDMI, DP, USB 3.0

V8LK0000



Zowie XL2540

- LED-Monitor • 62,2 cm (24,5") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 1 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 12.000.000:1 (dynamisch)
- Energieeffizienzklasse: B • Helligkeit: 400 cd/m²
- 240 Hz • 2x HDMI, DisplayPort 1.2, DVI-D

V6LC00



MSI GeForce GTX 1080 Ti Founders Edition

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 1080 Ti • 1480 MHz Chiptakt (Boost: 1582 MHz)
- 11 GB GDDR5X-RAM (11,0 GHz) • 3584 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.5 • 3x DisplayPort, 1x HDMI • PCIe 3.0 x16

JHXN0C00



Ozone STRIKE BATTLE SPECTRA

- Gaming-Tastatur • Cherry MX Brown
- 87 Tasten • USB
- RGB-LED-Beleuchtung mit 16,8 Mio. Farben
- Software zur Programmierung von Einstellungen und Makros

NTZH96



HTC Vive

- Virtual-Reality-Brille • Auflösung: 2.160x1.200
- Bildwiederholungsrate: 90 Hz • inkl. zwei Controllern & zwei Lighthouse Basisstationen
- volle Unterstützung durch Steam VR
- Anschlüsse: USB 2.0, HDMI, Mini-DisplayPort

Q#HH03



GIGABYTE GeForce® GTX 1060

WINDFORCE OC

- NVIDIA® GeForce® GTX 1060
- 1582 MHz Chiptakt (Boost: 1797 MHz)
- 6 GB GDDR5-RAM (8,0 GHz)
- 1280 Shadereinheiten • DirectX 12, OpenGL 4.5
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JFXY0C12



MSI GeForce® GTX 1070

Gaming X 8G

- NVIDIA® GeForce® GTX 1070
- 1.607 MHz Chiptakt (Boost: 1.797 MHz)
- 8 GB GDDR5-RAM (8,1 GHz)
- 1.920 Shadereinheiten • DirectX 12, OpenGL 4.5
- 3x DisplayPort, HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16

JFXN0C06



DXRacer Sentinel Gaming Chair

- Spielstuhl • OH/SJ28/NW
- Stuhlmechanismus mit Wippmechanik und Feststellfunktion
- bis zu 120° verstellbare Rückenlehne
- Belastbarkeit: 160kg

NJZDWE

Devolo GigaGate Starter Kit

- WLAN Bridge • AES Verschlüsselung
- bis zu 2 Gbit/s Bridging Kapazität
- 5 GHz Betrieb • vier interne Antennen
- 1x RJ45 Gigabit • 4x RJ45 Fast Ethernet

LWAE02



be quiet! DARK BASE PRO 900

- Big-Tower • Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 7x 3,5", 15x 2,5"
- inkl. drei Lüfter • Window-Kit
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, HD-Audio
- für Mainboard bis E-ATX-Bauform

TQXV2023



AMD Ryzen 7 1700X WOF

- 8-Kern-Prozessor für Sockel AM4
- Taktfrequenz: 3.400 MHz (Turbo: 3.800 MHz)
- 16 MB L3-Cache • 4 MB L2-Cache

HR7A03





20 Jahre 3D am Spiele-PC

Seite 108 Von ids Urmodell zur UE 4 und von Voodoo bis Pascal. Wir zeigen die Highlights aus 20 Jahren GPU- und Engine-Geschichte.

Braucht man Mäuse mit RGB-Lichtricks?



Frank Stöwer

Bei meiner Maus-Marktübersicht, die ich als Eingabegerätetester der PC Games Hardware letzten Monat durchgeführt habe, fiel mir auf, dass jeder der acht Testkandidaten mit einer Beleuchtung im RGB-Farbspektrum bestückt war. Von meinen Tastaturtests bin ich eine RGB-Einzeltastenbeleuchtung bereits gewohnt und gebe zu, dass bei all meinen Schreibgeräten, egal ob am Arbeitsplatz oder den heimischen Rechnern, für mich zumindest der sehr beruhigende Regenbogen- oder Farbwelleneffekt erstrahlt. Ob ich aber an meiner Maus auch eine Disco- oder Kirmesbeleuchtung benötige? Diese Frage beantworte ich dann doch klar mit einem Nein. Doch wenn ich ehrlich bin, gibt es da schon Features, mit denen es die Hersteller schaffen könnten, mich von der Notwendigkeit einer RGB-Beleuchtung zu überzeugen. Lichtspielereien auf der Oberschale der Maus, beispielsweise bunt beleuchtete Logos sind generell sinnlos, da dort bei mir als Palm-Grip-Spieler die Handinnenfläche aufliegt. Ein buntes Licht für das Mausrad und zum Beispiel das Areal um den Mausboden könnte man im Gegenzug schon dafür nutzen, Ingame-Ereignisse wie Angriff, eine niedrige Gesundheit oder Treffer in Kämpfen zu visualisieren. Ich bin mal gespannt, was sich die Hersteller da noch einfallen lassen. ;-)

Die PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich dafür investieren? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenz-PCs aus drei Preiskategorien.



Seite: 104



Seite: 105



Seite: 106

Die PC-Games-Referenz-PCs



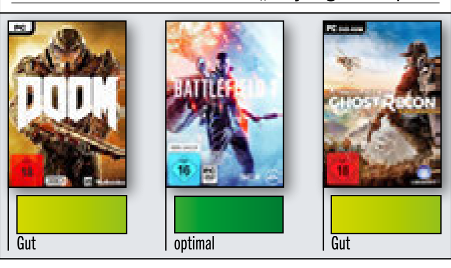
EINSTEIGER-PC

€ 800,-

Wer sich mit einer Auflösung von 1.920 x 1.080 Pixeln zufrieden gibt, dem garantiert die Kombi aus FX-8320 und GTX 470 ruckelfreien Spielspaß mit (fast) allen Details.

ALLE DETAILS IN 1080P MÖGLICH

- *Doom* läuft in 1080p flüssig mit ca. 50 Fps, da die RX 470 von der Low-Level-API Vulkan profitiert.
- In *Battlefield 1* sorgen der FX-8320 und die RX 470 in 1080p für rund 70 Fps bei allen Details.
- Laut der Open-Beta-Messung erzielt ihr bei *Ghost Recon: Wildlands* im Preset „Very High" 47 Fps.



Gut | optimal | Gut

CPU



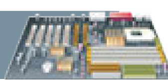
Hersteller/Modell: ....AMD FX-8320
........................+ AMD Boxed Kühler
Kerne/Taktung: ....4m/8t/3,5 GHz (Turbo: 4,0 GHz)
Preis: ....**125 Euro**

ALTERNATIVE

AMDs diesen Monat vorgestellte **Ryzen-CPUs** sind für den High-End-Bereich konzipiert. Mittelklasse- und den Einsteigermodelle kommen in der zweiten Jahreshälfte. So bleibt der **FX-8320** unsere Empfehlung, da ein **Intel-Vierkerner** wie der **Core i5-6500** mit **201 Euro** deutlich teurer ist als die AMD-CPU.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: ....HIS Radeon RX 470 iCooler OC
Chip-/Speichertakt: .....926 (1226 Boost)/3.300 MHz
Speicher/Preis: ....4 Gigabyte GDDR5/**170 Euro**

ALTERNATIVE

Wer eine Grafikkarte aus dem Hause Nvidia sucht, der findet mit der **Geforce GTX 1050 Ti** ein Modell im Preisbereich um **160 Euro**. Unsere Empfehlung: die **MSI GTX 1050 Ti Gaming X** für **172 Euro**. Mit **4 GB VRAM** ist die etwas teurere Karte für 1080p noch zukunftstauglich. Bei der Leistung fällt sie jedoch etwas hinter **AMDs RX 470** zurück.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asus M5A97 R2.0
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM3+ (AMD 970)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... DDR3, PCI-E x16 2.0 (2), x1 2.0 (2), PCI (2)/**83 Euro**

ALTERNATIVE

Während für AMDs Ryzen-CPUs eine **AM4-Platine** mit **DDR4-Unterstützung** benötigt wird, könnt ihr für den empfohlenen **FX-8320** noch ein **Sockel-AM3+-Board** (**DDR3-RAM**) nutzen. Mit dem **Asrock B150M** (**Micro-ATX-Format/Sockel 1151**) findet ihr für den **Core i5-6500** eine preiswerte Basis.

RAM



Hersteller/Modell: ....Crucial Ballistix Sport
....................BLS2CP8G3D1609DS1S00CEU
Kapazität/Standard:...2 x 8 Gigabyte/DDR3-1600
Timings/Preis: ....9-9-9-24/**107 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: . . Sharkoon S25-W (Fenster, ungedämmt,
.... 3x 120-mm-Lüfter mitgeliefert (**49 Euro**)
Netzteil: . . Be quiet! Pure Power 10 400W (**53 Euro**)
Laufwerk: . Samsung SH-224FB (DVD-RW) (**10 Euro**)

SSD/HDD

Hersteller/Modell: ......Crucial MX200
......................Western Digital Red (WD30EFRX)
Anschluss/Kapazität:....SATA3 6GB/s 250 GByte/
......................3.000 GByte
U/min/Preis: ....–/5.400/**92 Euro/111 Euro**

SHARKOON SKILLER SGM1: GÜNSTIGER, GUT BESTÜCKTER SPIELKAMERAD FÜR DEN EINSTEIGER-PC

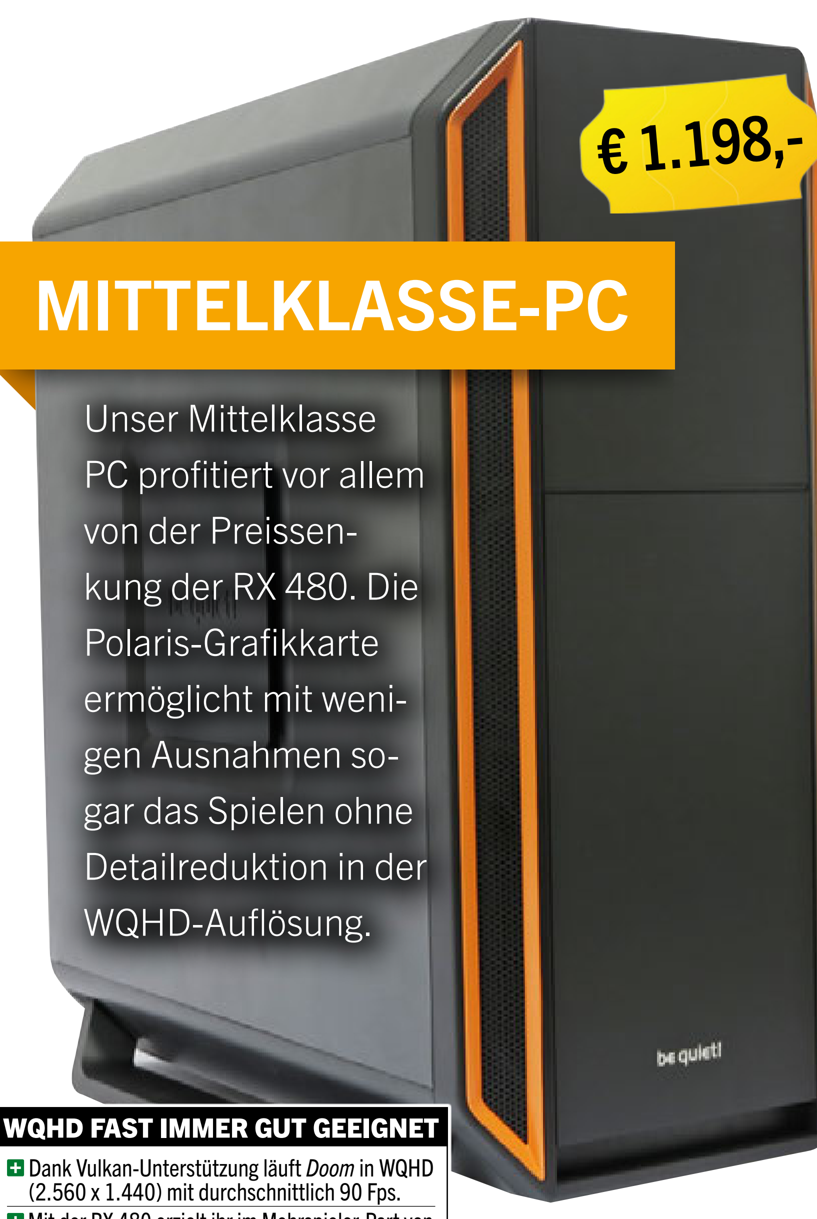
Bei der Skiller SGM1 bleibt Sharkoon seiner Produktphilosophie treu und kombiniert eine gut bis sehr gute Ausstattung mit einem niedrigen Preis von nur 40 Euro.

Mit Ausnahme eines ARM-Prozessors, der Einstellungen zur Lift-Off-Distanz und Untergrundkalibrierung ermöglicht, lässt die mit **1,83 benotete Sharkoon Skiller SMG1** bei der Ausstattung wenig Wünsche offen. Neben den Haupttasten und den hinter dem Mausrad positionierten Dpi-Umschaltern (sieben Dpi-Stufen) verfügt die Maus noch über fünf M-Tasten, die sich oberhalb der Daumenablage befinden. Deren weißes, zu grelles und damit nervendes Licht kann man genauso wenig abschalten wie die ebenfalls grell weiß leuchtenden vier Dioden, welche die gewählten Dpi anzeigen. Für die RGB-Beleuchtung des Mausrads und des Hecklogos der größtenteils mit einer Antirutschschicht versehenen Skiller SGM1 hält die Software mit Standardumfang zwei Effekte sowie einen Regler zum Dimmen/Ausschalten der Lichttricks bereit. Das Gewichtssystem (6 × 4 g), 1.000 Hz Polling Rate und der 16 kb große Speicher runden die gelungene Ausstattung ab.

Bei der Leistung präsentiert sich der per IR-Optik abtastende Pixart PMW 3336 fehler- und verzögerungsfrei, sodass sich die Skiller SGM1 auch bei 10.800 Dpi noch präzise einsetzen lässt. Erfreulicherweise überlässt die Software dem Spieler die Wahl, ob er die Pfadbegradigung nutzen will. Die Ergonomie ist gut, aber nicht optimal. Der Daumen liegt zwar bequem in der dafür vorgesehenen Ablage auf, die Auflage für den Ring- und kleinen Finger fällt jedoch bei Palm-Grip zu klein aus



▲ Zum Markenzeichen der für Sparfüchse geeigneten Sharkoon Skiller SGM1, gehören fünf Daumentasten sowie LEDs zur Anzeige der gewählten Dpi. Die nervige Beleuchtung kann man nicht abschalten.



MITTELKLASSE-PC

Unser Mittelklasse PC profitiert vor allem von der Preissenkung der RX 480. Die Polaris-Grafikkarte ermöglicht mit wenigen Ausnahmen sogar das Spielen ohne Detailreduktion in der WQHD-Auflösung.

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i5-6600K (Skylake) .... + Arctic Freezer i32
Kerne/Taktung: .... 4c/4t/3,5 GHz (Turbo 3,9 GHz)
Preis: .... **240 Euro + 26 Euro**

ALTERNATIVE

Wenn ihr auf den freien Multiplikator und damit auf das Übertaktungspotenzial der Skylake-CPU verzichten könnt, empfehlen wir den **Core i5-6600 (4c/4t/3,3 GHz, Turbo: 3,9 GHz)** ohne K-Zusatz. Der ist mit einem Preis von **226 Euro** nicht nur etwas günstiger, ihr könnt hier auch den **Boxed-Kühler** nutzen.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... MSI RX 480 Gaming X 8G
Chip-/Speichertakt: ...... 1.120 (1.316 Boost)/4.050 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR5/**239 Euro**

ALTERNATIVE

Die **Nvidia-Alternative** zur **RX 480** von **MSI** ist die **Geforce GTX 1060**. Die ist jedoch bei höherem Preis nicht flotter als die aktuell im Preis gesenkte **RX 480**. Unsere Empfehlung wäre die **Zotac GTX 1060 AMP!** für **288 Euro**. Der Grundtakt der leisen Karte liegt bei 1556 MHz, der Boost-Takt beträgt 1848 MHz und die 6 Gigabyte DDR5-VRAM takten mit 4.007 MHz.

MAINBOARD



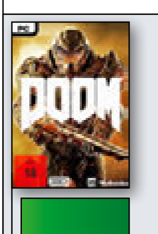
Hersteller/Modell: .... Asrock Z170 Gaming K4
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1151 (Z170/ATX)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (2), ... 3.0 x1(2) 1x M.2/**119 Euro**

ALTERNATIVE

Für den nicht übertaktbaren **Core i5-6600** lohnt sich eine günstigere Platine ohne **OC-Funktionen** im **UEFI**. Ein empfehlenswertes und günstiges Mainboard wäre das **Asrock B150M Pro4S** für **125 Euro**. Das Board im **Micro-ATX-Format** (B150-Chipsatz) verfügt über alle wichtigen Anschlüsse.

WQHD FAST IMMER GUT GEEIGNET

- Dank Vulkan-Unterstützung läuft *Doom* in WQHD (2.560 x 1.440) mit durchschnittlich 90 Fps.
- Mit der RX 480 erzielt ihr im Mehrspieler-Part von *Battlefield 1* mit WQHD und Direct X 12 83 Fps.
- Für 1440p (Very High) in *Ghost Recon: Wildlands* ist die RX 480 noch etwas zu schwach (47 Fps).



Optimal



Optimal



Gut

RAM



Hersteller/Modell: .... Patriot Viper 4, Single Rank ....(PV416G280C6K)
Kapazität/Standard: ... 2 x 8 Gigabyte/DDR4-2800
Timings/Preis: .... 16-18-18-36/**119 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Be quiet Silent Base 800, gedämmt, kein .... Fenster, 2x 140/1x 120-mm-Lüfter (**114 Euro**)
Netzteil: .. Corsair RM550x, 550 Watt, Kabel- .... management, 80+ Gold (**90 Euro**)
Laufwerk: . LG GH25NSC0 DVD-RW (**10 Euro**)

SSD/HDD

Hersteller/Modell: ...... Mushkin Striker, Western .... Digital Red (WD30EFRX)
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/480 GB/3.000 GB
U/min/Preis: .... –/7.200/**130 Euro/111 Euro**

ASUS ROG GLADIUS II: ZWEITES, EMPFEHLENSWERTES GLADIUS-MODELL MIT NEUEM SENSOR

Mit einem neuen IR-LED-Sensor, einem Sniper-Knopf im Seitenteil und einer sehr niedrigen Lift-Off-Distanz will die Asus Gladius II bei Gamern punkten. Mit Erfolg?

Die auffälligsten Änderungen, die Asus der neuen, von uns mit **1,32 bewerteten Gladius II** spendiert, sind der (Sniper-)Knopf in der Daumenmulde sowie die geänderte Beleuchtung, die jetzt am Mausrad, dem Hecklogo sowie Unterboden im RGB-Farbspektrum erstrahlt. Für die Lichtspielereien stehen in der Armoury-Software sechs Modi bereit, eine Synchronisation mit der Aura-Beleuchtungssoftware ist auch möglich. Die technische Neuerung ist der Pixart PMW 3360, der per Infrarot-LED mit bis zu 12.000 Dpi abtastet und dank ARM-CPU-Unterstützung mit einer sehr niedrigen Lift-Off-Distanz von unter einem Millimeter überrascht. Zusätzlich findet man in der Software Optionen für das Angle-Snapping sowie die Untergrundkalibrierung. Im internen Speicher der Gladius II ist Platz für drei Profile nebst Makros. Wie den Vorgänger liefert Asus auch die Gladius II mit zwei Anschlusskabeln sowie einem Paar Omron-Ersatzschalter für die Haupttasten aus.

Asus hat bei der Gladius II aber nicht nur die Abtasttechnik und die Beleuchtung geändert. Auch die Gummierung der Griffmulden sowie deren Form hat ein paar Überarbeitungen bekommen. Im Vergleich mit dem Vorgänger hat sich die Ergonomie spürbar verbessert, sodass die Asus Gladius II noch angenehmer in der Hand liegt. Der neue Sensor tastet präzise und latenzfrei ab und ist mit 12.000 Dpi erstaunlich gut zu handeln.



▲ Asus' Überarbeitung der ROG Gladius hat sich für PC-Spieler ausgezahlt. Die neue Gladius II leuchtet nicht nur bunt. Sie liegt auch noch sehr gut in der Hand und tastet jetzt präzise per IR-LED ab.



HIGH-END-PC

Dank der GTX 1070 im High-End-Rechner ist ruckelfreies Spielvergnügen in der WQHD-Auflösung garantiert. Wer jedoch auf das Zocken mit 3.840 x 2.160 nicht verzichten will, muss den PC mit einer GTX 1080 (Ti) aufrüsten.

CPU



Hersteller/Modell: Intel Core i7-7700K (Kaby Lake) + Scythe Mugen 5
Kerne/Taktung: 4c/8t/4,2 GHz (Turbo 4,5 GHz)
Preis: **360 Euro** + **45 Euro**

ALTERNATIVE

Mit den neuen **Ryzen-7-CPUs (1800X/1700X/1700)** hat AMD endlich drei Achtkernen im Programm, die sich mit Intels High-End-Prozessoren messen können. Dabei ist der **Ryzen 7 1700 für 359 Euro** der direkte Konkurrent des **Ci7-7700K**.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE

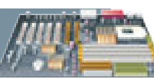


Hersteller/Modell: Inno 3D GTX 1070 iChill X3
Chip-/Speichertakt: 1.670 (1.936 Boost)/4.253 MHz
Speicher/Preis: 8 GDDR5/**449 Euro**

ALTERNATIVE

Für **WQHD** seid ihr mit der **GTX 1070** auf der sicheren Seite. Für **UHD** muss eine flottere Pascal-Grafikkarte her, zum beispiel die **Gigabyte GTX 1080 G1 Gaming** für **589 Euro. AMDs** Veröffentlichung der **Radeon RX Vega** lässt auf sich warten.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: Asus Maximus VIII Ranger
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1151 (Z170)
Zahl Steckplätze/Preis: 4x DDR4, PCI-E x16 3.0 (3), PCI-E x1 3.0 (3), M.2/**182 Euro**

ALTERNATIVE

Neben dem **M.2-Port** verfügt das Asus-Board über **zwei USB-3.1-Anschlüsse (Typ C/A)**. Entscheidet ihr euch anstelle der Kaby-Lake-CPU für eine AMD Ryzen-7-Modell benötigt ihr eine AM4-Platine wie das **Asus Prime X370-Pro** für **169 Euro**.

RAM



Hersteller/Modell: Patriot Viper 4 Elite (PVE432G213C4KGY)
Kapazität/Standard: 2 x 16 Gigabyte/DDR4-2133
Timings/Preis: 14-14-14-32/**184 Euro**

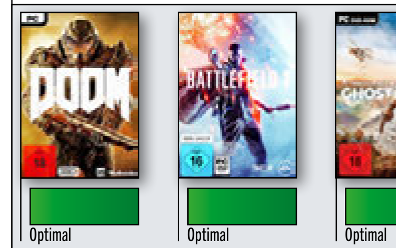
SSD/HDD



Hersteller/Modell: Toshiba OCZ RD400 (M.2)/ Seagate Archiv HDD 8TB
Anschluss/Kapazität: PCI-E 3.0 x4/512 GB/6.000 GByte
U/min/Preis: –/5.900/**275 Euro/250 Euro**

FÜR WQHD OPTIMAL, FÜR UHD GUT

- In WQHD läuft *Doom* dank hoher Fps-Rate sehr flüssig und ist auch in UHD noch gut spielbar.
- *Battlefield 1* läuft mit 46 Fps in UHD ruckelfrei. In WQHD erhöht sich die Framerate auf 78 Fps.
- Mit 60 Fps (1440p) lässt sich *Ghost Recon: Wildlands* ruckelfrei spielen. In 2560p sind es 33 Fps.



WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: Corsair Carbide 600C (Glas-Sichtfenster, keine Dämmung), 3x 120-mm-Lüfter mitgel. (**138 Euro**)
Netzteil: Be Quiet Dark Power Pro 11 650W (**151 Euro**)
Laufwerk: Asus SBC-06D2X-U, extern USB 2.0 (**75 Euro**)

ROCCAT LEADR IM VORABTEST: DIE NEUE DRAHTLOSE MAUSREFERENZ?

Roccat spendiert dem mit der Note 1,32 getesteten ergonomischen Tastenwunder, der Tyon, einen neuen Sensor sowie Funktechnik. Das Ergebnis ist die neue Leadr.

Sehr gern hätten wir Roccats auf der CES 2017 präsentiertes Maus-Flaggschiff, die Leadr, mit einer finalen Bewertung getestet. Leider konnte uns der Hersteller nur ein Vorserienmodell zur Verfügung stellen, das in der Software noch nicht erkannt wird, sodass wir noch keine gesicherten Aussagen zu den Swarm-Zusatzfunktionen machen können. In puncto Technik ähnelt die Leadr zumindest laut Herstellerinfo der von uns mit Note 1,42 sowie einer Preis-Leistungs-Auszeichnung prämierten Kone EMP. Das heißt, auch hier kommt Pixarts Infrarotsensor des Typs PMW3361 zum Einsatz, der unter dem Namen Owl Eye vermarktet wird.

Wie bei der Kone EMP übernimmt auch bei der Leadr eine ARM-Cortex-M0-CPU die Kontrolle über die DCU. Die Lift-Off-Distanz, aber auch die Abtastleistung dürften ähnlich gut ausfallen wie bei der Kone EMP. Trotz 2,4-GHz-Funkübertragung stellten wir beim Vorabtest jedenfalls keine Latenz fest. Da sie die Form, die Tastenausstattung, die Easy-Shift-Funktion und den 512 kb großen Speicher von der Roccat Tyon erbt, dürfte auch die RGB-beleuchtete Leadr eine sehr gute Bewertung bezüglich Ausstattung und Ergonomie einheimsen.



▲ Da es aktuell noch keine Software für das Vorserienmodell gibt, können wir für die Leadr, Roccat neues Maus-Flaggschiff, noch keine Wertung, aber schon eine sehr positive Tendenz abgeben.

Lesertest: Nerdytec Couchmaster Cycon

In der Ausgabe 12/16 forderten wir unsere Leser im Hardware-Teil und online dazu auf, Nerdytecs Couch-Gaming-Peripherie zu testen. Hier kommt der Testbericht. **Von**: Christian Thieme

In seiner Bewerbung gibt unser Lesertester Christian Thieme an, dass er hauptberuflich als Technischer Fachredakteur im Industriebereich arbeitet und daneben noch als freier Journalist und Fotograf tätig ist. Das qualifiziert ihn natürlich genauso für den Job als Lesertester wie die Tatsache, dass Christian in der Vergangenheit schon des Öfteren unterschiedliche Wege ausprobiert hat, den Rechner von der Couch aus fernsteuern zu können.

MISSION COUCHMASTER

Zocken auf der Couch ist für PC-Gamer eine schwierige Angelegenheit, da es bisher kaum akzeptable Halterungen für Tastatur und Maus gab. Nerdytec hat für diesen Zweck den Couchmaster entwickelt. Was dieses Gadget kann und ob es den hohen Ansprüchen der PC-Anhänger gerecht wird, zeigt der User-Test.

Als PC-Spieler habe ich es mir schon oft auf der Couch gemütlich gemacht, der Umgang mit Tastatur und Maus war bisher aber immer recht problematisch. Nerdytec hat dafür nun eine Lösung: Im Karton finden sich gut verpackt die einzelnen Teile des Couchmasters. Zwei Armkissen mit festem Schaumstoffkern, das Board, eine USB-3.0-Verlängerung sowie ein großes Mousepad und etwas Zubehör. Der erste Eindruck fiel überraschend robust und hochwertig aus, insbesondere durch die Tischauflage für die Kissen aus stabilem Kunststoff. Im Board sind auf der Unterseite zwei Abdeckungen vorhanden, die den Zugang zum USB-Hub und dem Kabelmanagement gewähren. An dieser Stelle ist die Konstruktion leider schlecht durchdacht, da die Deckel mit jeweils fünf kleinen Schrauben befestigt sind. Ein Schnellverschluss wäre hier besser gewesen, um den Gerätewechsel zu beschleunigen. Auf der Oberseite des Boards befindet sich noch ein zusätzlicher USB-Anschluss.

Im Einsatz zeigt der Couchmaster, was in ihm steckt – jede Menge Gemütlichkeit. Die Armkissen geben den Ellenbogen halt und garantieren ermüdungsfreies Sitzen. Das Board wird auf die Kissen gelegt, wahlweise mit Klettband fixiert und ist auch für Notebooks bestens geeignet. Kleiner Minuspunkt: die Sitzposition ist relativ fix. Die Beine zu überkreuzen oder im Schneidersitz zu sitzen ist bei meiner Größe von 1,83 m kaum möglich – die Handauflage hingegen ist perfekt. Durch die USB-Verlängerung ist die Peripherie praktisch latenzfrei mit dem Rechner verbunden, was Intensivzocker begrüßen werden. Die Maus kann in einer kleinen Tasche sicher bei Nichtbenutzung geparkt werden.

Für 170 Euro kommt ein robustes und gut verarbeitetes Gadget ins Wohnzimmer. Der hohe Preis führt aber zu einem weiteren Minuspunkt. Insgesamt gebe ich dem Couchmaster daher die Note „Gut minus".

Ryzen 7: Konkurrenz für Intels Top-CPUs?

Schluss mit Spekulationen, AMD schafft Fakten! Am 2. März präsentiert man die neuen Ryzen-7-CPUs, die Intels Core-i7-Riege vom Leistungsthron vertreiben soll. **Von**: Frank Stöwer

Jahrelang hat AMD die Oberklasse kampflos der Konkurrenz überlassen. Mit der Verfügbarkeit der Ryzen-7-CPUs für den neuen Sockel AM4 ändert sich das. Dank der komplett neuen „Zen"-Architektur sollen es die Achtkerner auch mit Intels Broadwell-E-Boliden aufnehmen können.

DREIMAL RYZEN 7 AB 359 EURO

Das Topmodell, der Ryzen 7 1800X, erhält einen vollaktivierten Summit-Ridge-Chip mit acht Kernen, SMT (16 Threads), 4 MB L2- und 16 MB L3-Cache, 3,6 GHz Basis- sowie einen Turbotakt von 4,0 GHz. Der Preis beläuft sich auf 559 Euro. Der Ryzen 7 1700X taktet mit 3,4 respektive 3,8 GHz und kostet 430 Euro. Beide können mit der Extended Frequency Range (XFR) umgehen, sich also je nach thermischen und elektrischen Eigenschaften eigenständig übertakten. Der Ryzen 7 1700 (359 Euro) kommt mit einem Basistakt von 3,0 GHz aus, passt dafür aber in ein TDP-Korsett von 65 statt 95 Watt. Der Boost ist mit 3,7 GHz weiterhin hoch, XFR wird im engeren Rahmen ebenfalls unterstützt. Laut AMD ist der R7 1800X für all jene gedacht ist, die ab Werk die beste Performance haben wollen, ohne selbst zu übertakten. Wer am Multiplikator drehen mag, greift dagegen zum günstigeren R7 1700X oder R7 1700.

R7 1800X IM LEISTUNGSCHECK

Um einen ersten Eindruck vom Rechenpotenzial zu bekommen, haben wir den R7 1800X einigen Tests unterzogen. Dazu gehören Anwendungs- und Spiele-Benchmarks sowie ein Pro-MHz-Vergleich mit dem von AMD auserkorenen Gegner, dem Core i7-6900K. Zusätzlich wird überprüft, wie stark AMDs Ryzen-CPU von SMT profitiert.

Bei SMT-Test leidet Ryzen teils stark unter seinen vielen Threads sowie der hohen Inter-CCX-Kommunikation. Dass SMT auch Performance kosten kann, ist nicht neu und selbst bei aktuellen Intel-CPUs etwa in *Far Cry* 4 zu beobachten. Unser Tipp für Spieler lautet daher: Schaltet SMT für Spiele einstweilen aus – acht normale Kerne reichen dicke.

Beim Pro-MHz-Vergleich mit dem i7-6900K zeigt sich, dass der R7 1800X im Normalbetrieb unter Mehrkern-Last mit dem Allcore-Turbo von 3.700 MHz läuft. Intels doppelt so teurer Core i7-6900K ist in der Regel 200 und mehr MHz langsamer unterwegs. Bei erzwungener Taktgleichheit zeigt sich, dass pro MHz in vielen Fällen noch eine deutliche Lücke klafft. Die Tatsache, dass die meisten Spiele-Engines acht Kerne respektive 16 Threads kaum zu nutzen wissen, erklärt, warum der 1800X hier nicht immer mit den neuesten Intel-CPUs mithält. In Anwendungen kann er Intels Achtkerner hingegen sogar das ein oder andere Mal schlagen – etwa im Cinebench R15 oder im für das Video-Streaming nützliche Transcoding mit x264.



Bei aktuellen Spiele-Engines kann der R7 1800X seine 16 Threads nicht voll ausspielen. Die Videocodierungsleistung dagegen beeindruckt.

20 Jahre 3D am PC

Wir blicken zurück auf zwei Jahrzehnte rasanter Entwicklung für PC-Spieler, die ihre Initialzündung mit 3Dfx' Voodoo hatte und mit Pascal/Polaris noch nicht zu Ende ist. **Von:** Carsten Spille

Es gibt Momente, die hinterlassen bleibende Eindrücke: Beim Autor dieser Zeilen war es der Augenblick, als er das erste Video der von einer Voodoo Graphics 3D-beschleunigten Vorabversion von *Unreal* gesehen hatte – obwohl die 3D-Beschleunigung da schon einige Monate „alt" war. Wir laden euch ein, uns auf eine spannende Reise durch zwei Jahrzehnte zu begleiten, in denen Polygon- und Pixelfluten von dahintröpfelnden Rinnsalen zu Strömen epischen Ausmaßes anwuchsen. In denen der 3D-Chip vom optionalen Beschleuniger zum die Spieleleistung maßgeblich bestimmenden PC-Bauteil wurde und in denen die Consumer-GPU den Sprung vom virtuellen Sandkasten in die Supercomputer dieser Welt schaffte.

3D: WAS BRINGT DIE ZUKUNFT?

Wenn eines über die letzten zwei Jahrzehnte konstant geblieben ist, dann das Streben nach immer besserer Immersion des Spielers in die virtuellen Welten. Immer wieder wird dazu der vielbeschworene Fotorealismus herangezogen, der jedoch trotz aller Fortschritte noch in weiter Ferne liegt. Virtual- oder zumindest Augmented Reality ist der aktuelle Hype. Es muss sich aber erst noch zeigen, ob die Technik nach dem x-ten Anlauf im vergangenen Jahr 2016 wirklich das Zeug für den Massenmarkt hat. Stereo-3D, vor sechs Jahren der letzte Schrei, hat sich am PC nicht durchgesetzt. Immerhin: Noch nie waren die Investitionen in VR größer als heute und noch nie gab es so viele verschiedene Systeme. In Sachen Grafikhardware erwarten wir für 2017 ein spannendes Jahr, denn bei AMD steht mit der Radeon X Vega der Wechsel auf einen neuen Fertigungsprozess an. Mit der fünften Generation seiner Grafikarchitektur Graphics Core Next (GCN) will AMD nach einem Jahr der kompletten Absenz im High-End-Bereich mit der ersten Vega-GPU, Vega 10, wieder ganz oben mitspielen. ❑



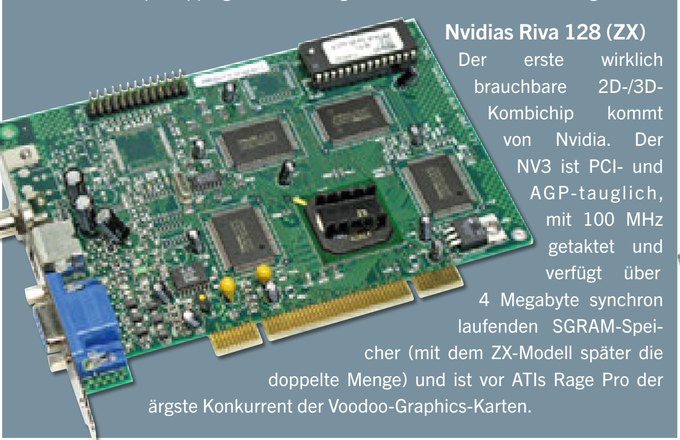
Die ersten Spiele mit 3D-Beschleunigung setzten noch auf Point Sampling – also keine Texturfilterung – da frühe Beschleuniger bilineare Filterung entweder nicht unterstützten oder die Bilder pro Sekunde (Fps) extrem einbrachen. Erst mit 3Dfx' Voodoo Graphics änderte sich das und (zunächst wenige) angepasste Spiele wie *GL Quake*, *Schleichfahrt* (im Bild) oder *Tomb Raider* setzten die 3D-Lawine in Gang.

3Dfx Voodoo Graphics
Die Karte, mit der alles begann: 50 MHz und ein Pixel/Texel pro Takt sowie 2+2 Megabyte EDO-RAM – fest aufgeteilt in Textur- und Bildpuffer. Im Bild: die in Deutschland legendäre, aber noch nicht SLI-fähige Diamond-Karte „Monster 3D".

1997



Die 3D-Engine des in Deutschland indizierten Shooters *Beben 2* von id Tech wurde in vielen Spielen eingesetzt, so auch im abgebildeten *Hexen 2* (Demo). Dank Mini-GL-Treiber genossen Voodoo-Besitzer die Spiele samt bilinear gefilterten Texturen und Mip-Mapping bereits in vergleichsweise hoher Geschwindigkeit.



Nvidias Riva 128 (ZX)

Der erste wirklich brauchbare 2D-/3D-Kombichip kommt von Nvidia. Der NV3 ist PCI- und AGP-tauglich, mit 100 MHz getaktet und verfügt über 4 Megabyte synchron laufenden SGRAM-Speicher (mit dem ZX-Modell später die doppelte Menge) und ist vor ATIs Rage Pro der ärgste Konkurrent der Voodoo-Graphics-Karten.

1998



Mit Microsofts Grafikschnittstelle (API) Direct X 6 hielten Multitexturing und 32-Bit-Rendering Einzug und manche neuen Grafikkarten machten davon Gebrauch. Auf der Spieleseite hielten *Unreal* (im Bild, Multi-API), *Half-Life* (Open GL und D3D) und *Beben 2* (Open GL, PowerSGL, 3Dfx GL) die Gamerwelt in Atem.

Voodoo 2 und Riva TNT

3Dfx verdoppelt mit der 3-Chip-Karte Voodoo 2 glatt die Spieleleistung und legt mit dem SLI-Verbund zweier Karten sogar in 1.024 × 768 Pixeln noch einen drauf. Spätestens hier sehen dann auch die fortschrittlicheren Riva TNT (Nvidia) und Rage 128 (Ati) alt aus. Matrox' G200 gelingt dank sehr guter Bildqualität ein Achtungserfolg.

1999

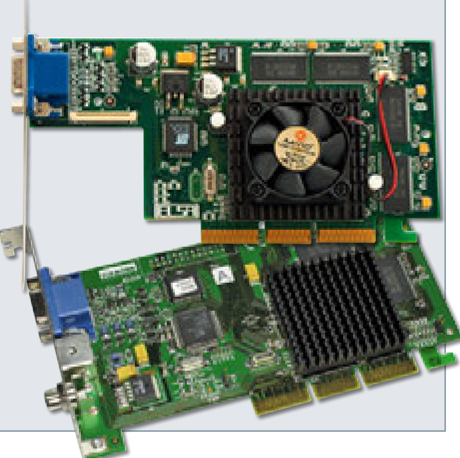


Quake Live (2010)

Die ersten Spiele, die vom Transformationsteil des HTnL Gebrauch machten, waren Open-GL-Titel wie *Beben 3* (Abbildung ähnlich). Die id-Tech-3-Engine bildete zusammen mit der Unreal-Engine das erfolgreichste Lizenzmodell der kommenden Jahre.

Savage 2000 und Geforce

Der S3-Chip Savage 2000 ist zwar zuerst auf dem Markt, seine HTnL(Hardware Transform and Lighting)-Einheit aber so gut wie nutzlos. Nvidia legt mit der Geforce 256 den Grundstein für die erfolgreichste Produktfamilie und zieht an Rage 128 und G400 vorbei, die insbesondere bei 32 Bit Farbtiefe auch den schnellsten Riva-TNT-2-Karten mehr als nur Paroli boten.

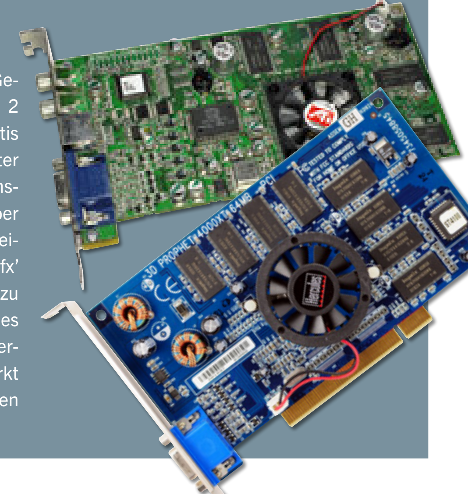


2000

Die Entwickler statten ihre Kreationen mit mehr und mehr Optik-Finessen aus. Neben Lightmaps wurden Echtzeit-Lichteffekte und Stencil-Schatten unter anderem in der id-Tech-3-Engine genutzt (im Bild: *Heavy Metal FAKK 2*).

Ati Radeon und 3dfx VSA-100

Während Nvidia mit der Geforce schon in Generation 2 beschleunigt, punktet Atis erste Radeon mit intelligenter Technik und ergo guter Transferratennutzung, wird aber besonders anfangs von Treiberproblemen geplagt. 3dfx' Voodoo-4/5-Reihe kommt zu spät und wird zum Opfer des zuvor auch von 3dfx befeuerten Fps-Hypes. Kaum bemerkt wurde der Launch der ersten Power-VR-Kyro-Modelle.

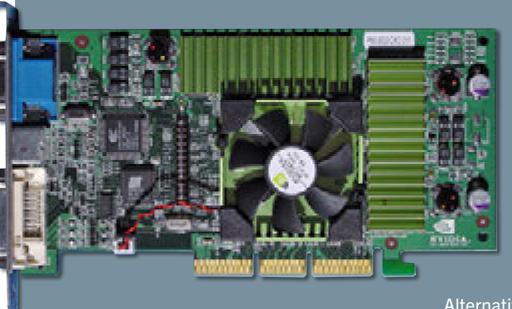


2001

Die Unreal-Engine verlieh Top-Titeln des Jahres 2001 wie *Deus Ex* oder *Clive Barker's Undying* eine schaurig-schöne Atmosphäre, blieb dabei aber sehr skalierbar, sodass auch Besitzer schwächerer Rechner Spielspaß hatten.

Geforce 3 mit ersten Shadern

Im Frühjahr ist Nvidias Geforce 3 (200/230 MHz) die erste Grafikkarte, die Microsofts DirectX-8-Anforderungen erfüllt und über Hardware-Shader für Pixel und Vertizen (Vertex) verfügt. Im Herbst 2001 ist Atis Radeon 8500 nicht nur schneller, sondern mit Pixel Shader 1.4 auch fortschrittlicher – beide Karten bleiben jedoch High-End-Käufern vorbehalten. Im unteren Preisbereich gab es mit Power VRs Kyro 2 wieder eine ernst zu nehmende Alternative zu Ati und Nvidia.



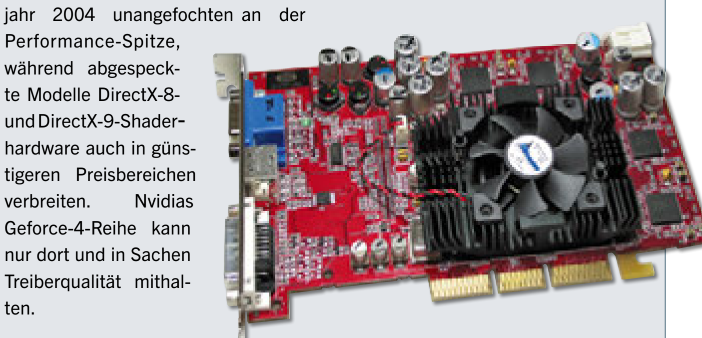
2002



Nachdem Shader-Hardware bis Ende 2001 noch dem sehr teuren High-End vorbehalten war, gab es mit dem berühmten Quecksilber-Wasser in *The Elder Scrolls 3: Morrowind* (Bild) erste Shader-Effekte in realen Spielen.

Radeon 9700 Pro

Atis Wunderwerk ist nicht nur die erste DirectX-9-Karte, sondern leitet auch eine Wende im 3D-Markt ein. Ati ist nicht länger der Außenseiter. Die schlanke Architektur bleibt dank zweier Takt- und Speicherupgrades bis zum Frühjahr 2004 unangefochten an der Performance-Spitze, während abgespeckte Modelle DirectX-8- und DirectX-9-Shaderhardware auch in günstigeren Preisbereichen verbreiten. Nvidias Geforce-4-Reihe kann nur dort und in Sachen Treiberqualität mithalten.



2003



Erste Direct-X-9-Shader waren zum Beispiel in Eidos' *Tomb Raider: Angel of Darkness* zu bestaunen. Neben einer realistischen Tiefenunschärfe (Depth of Field) waren auch Hitzeflimmern und andere Effekte mit von der Partie. Nachteil für Besitzer von Geforce-FX-Karten: Mit maximalen Details waren Lara Crofts Abenteuer sogar auf den schnellsten FX-Karten eine arge Ruckelorgie.

Geforce FX-Reihe

Nvidia enttäuscht mit der Geforce FX, beispielsweise mit der FX 5800 Ultra (der Fön) auf ganzer Linie: Sobald 2.0-Shader ins Spiel kommen, stockt der Arbeitsfluss in den Chips und selbst High-End-Karten kommen kaum an Atis Mittelklasse-Radeon 9600 vorbei. In DX7-/8-Titeln kann die FX hingegen noch mithalten und unter Open GL aufgrund besser optimierter Treiber manchmal sogar punkten.



2004



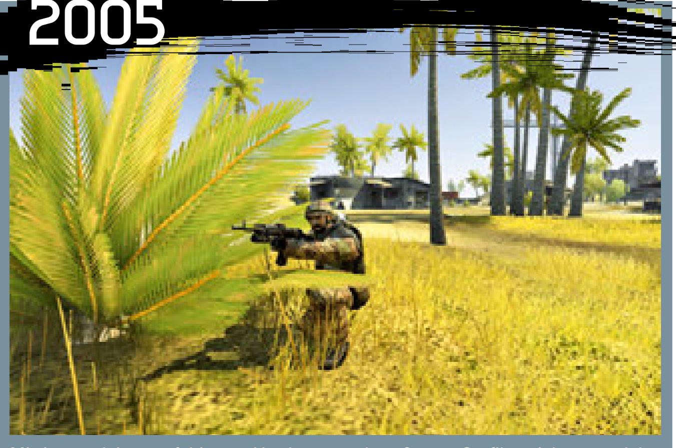
In *Far Cry*, *Half-Life 2* und *Doom 3*, drei technischen Hochkarätern, wirkten die Gesichter der Charaktere oft übertrieben wächsern, damit man auch ja nicht den hübschen Specular-Shader übersehen konnte. Pikantes *Far Cry*-Detail: Die aufsehenerregende Wasserdarstellung nutzt lediglich DirectX-8-Shader. DirectX 9 kommt vor Patch 1.4 anfangs nur spärlich zum Einsatz.

Geforce 6 & Shadermodell 3 (SM3)

Mit der Geforce 6 ist Nvidia wieder im Rennen, kann aber Atis X800-Topmodelle nicht auf Distanz halten. Technisch punktet man mit Shadermodell 3 und versucht mit starker Entwicklerunterstützung, dieses Feature sowie HDR-Rendering in Spielen zu fördern. Bei Ati profitiert man vom immer noch rasend schnellen anisotropen Filter.



2005



Mit immer leistungsfähigerer Hardware und größerem Grafikspeicher wandelte sich auch das Bild der Spiele. Multiplayer-Shooter wie *Battlefield 2* waren technisch absolut auf der Höhe der Zeit – dem Spielprinzip mussten keine visuellen Effekte mehr geopfert werden.

Ati X1800 & Shadermodell 3

Ati bringt mit der verspäteten X1000-Reihe auch Shadermodell-3-Hardware, hat dessen Unterstützung allerdings cleverer als Nvidia gelöst und wirbt daher mit dem Slogan „SM3 done right". In den meisten 2005er-Spielen kann sich die X1000 jedoch kaum von der Geforce 7 absetzen, da viele Titel noch auf kurze Shader-Routinen und viele Texturschichten setzen, was der Geforce entgegenkommt.



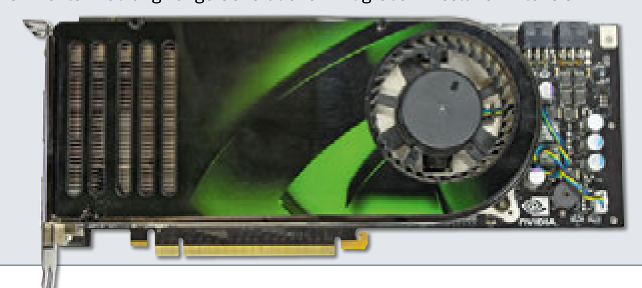
2006



Fluch oder Segen? Spätestens mit der Xbox 360 und ihrer DirectX-9-basierten Ati-GPU begannen Multi-Plattform-Titel Fahrt aufzunehmen. Die Shader in *NfS: Carbon* (Bild) zum Beispiel schmeckten Nvidias Geforce 7 überhaupt nicht, da sie auf die Möglichkeiten der Xbox 360 und der moderneren Ati-Karten abgestimmt waren.

Die Geforce-8-Revolution

Nach den Jahren mit Cine-FX-Architektur schneidet Nvidia alte Zöpfe ab und bringt mit der Geforce 8 nicht nur die erste DirectX-10-Karte, sondern auch eine flexible, weil vereinheitlichte und – so das Marketing – skalare Shader-Architektur auf den Markt. Die Karte lässt dank vieler Rechen- und Texturwerke sowie deren effizienter Nutzung vorige Generationen mit großem Abstand hinter sich.



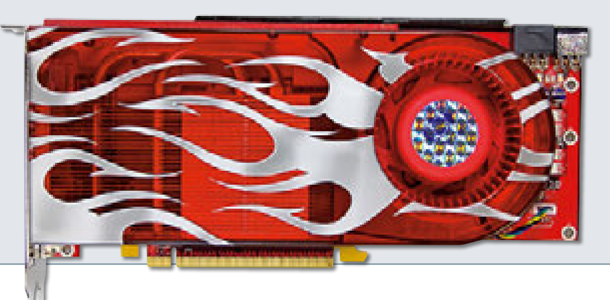
2007



Das erste DirectX-10-Spiel war ein gepatchter Strategie-Titel – und zwar das abgebildete *Company of Heroes*. DX10 war aufgrund des harten Schnitts (sowohl bei der API als auch bei der Hardware) zunächst nicht sehr beliebt, denn es mussten zwei komplett eigenständige Renderpfade programmiert werden.

Schwere Zeiten für AMD

Mit der HD-2000-Reihe setzt auch Ati auf „unified Shader", verfolgt aber eine andere Philosophie als Nvidia und zählt so eine höhere Anzahl von allerdings unflexibleren Rechenwerken. Durch Chip- und Architekturprobleme ist insbesondere das Topmodell HD 2900 XT mit MSAA/AF langsam, laut und stromhungrig – Letzteres behebt noch 2007 die HD-3000-Reihe.



2008



Ein Spiel, das mit maximalen Details trotz High-End-Hardware kaum die 20 Fps knackt? Was früher an der Tagesordnung war (*Strike* oder *Wing Commander* in den Neunzigern), traut sich heute kaum noch einer. Selbst bei Crytek ist nach *Crysis Warhead* (siehe Bild) damit Schluss.

AMDs Radeon HD 4000

Zwar ist AMDs aktuelle Generation noch immer nicht schneller als die GTX-200-Reihe von Nvidia, aufgrund des günstigeren Preises und der großen Beliebtheit bei den Spielern jedoch die für dieses Jahr entscheidendere Neuerung, die AMD wieder ins Rennen bringt und Nvidia zu massiven Preissenkungen bei der GTX 280 und 260 zwingt, sodass Letztere trotz hoher Produktionskosten teilweise unter 200 Euro zu haben ist.

2009

… kommt das erste DirectX-11-Spiel aus Deutschland und zwar von EA Phenomic. Passend zum Launch der HD-5800-Reihe spielen die Entwickler einen DX11-Patch für das Online-Spiel *Battleforge* ein, welches so unter anderem hübsche Screen-Space Ambient Occlusion (Umgebungsverschattung) bietet.

Die erste DirectX-11-Karte



Die erste Generation von DirectX-11-Karten entsteht in TSMCs problematischem 40-nm-Prozess. Hier zahlt sich AMDs Probeläufer in Form der Radeon HD 4770 und der etwas konservativere Ansatz aus: Die flotte HD 5800 kommt im Herbst 2009 und damit 6 Monate früher auf den Markt als Nvidias stromhungrigerer und teurerer DirectX-11-Konter.

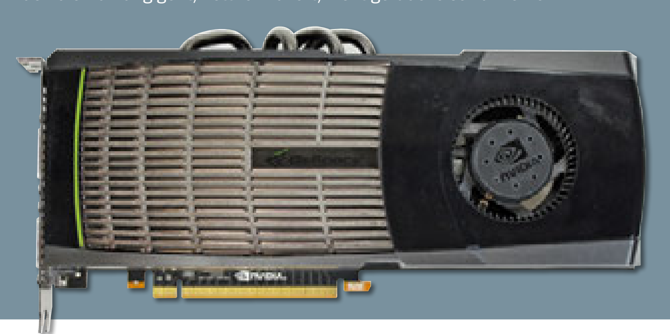
2010



Blizzard, durch *Starcraft* und *World of Warcraft* finanziell in einer komfortablen Situation, bringt mit *Starcraft 2* einen auch optisch ansprechenden Strategietitel auf den Markt – und das noch exklusiv für den PC.

Nvidia – „Game and more“

Als Nvidia im März die Geforce GTX 470/480 vorstellt, ist das Echo geteilt. Die innovativen Chips sind nicht entscheidend flinker als AMDs sechs Monate alte HD-5800er, brauchen aber deutlich mehr Strom und erhitzen sich in Folge stärker. Auch die Kühlung geht, nett formuliert, nicht gerade leise zu Werke.



2011



Auch wenn es viele Kontroversen auslöste, ist *Battlefield 3* eindeutig das Spiel des Jahres geworden.

AMD ist Erster im 28-nm-Land

Während für Nvidia die GTX 560 Ti wohl eines der wichtigsten Produkte des Jahres war, kontert AMD kurz vor Ende 2011 mit der HD 7970, der ersten GCN-Karte. Ihre enorm hohe Leistung setzt Nvidia stark unter Zugzwang, denn Fermi ist Tahiti nicht gewachsen. AMD wird anfangs jedoch von Lieferschwierigkeiten seitens der Chipschmiede TSMC gebremst.



2012

… und wieder ein Shooter. Mit *Far Cry 3* gewinnt ein Ubisoft-Titel bei unserer Leserwahl zum Spiel des Jahres. Die umfangreiche Spielwelt und die stimmungsvolle Grafik machen einen Besuch im tropischen Inselparadies ebenso lohnenswert wie die schrägen Charaktere – insbesondere Oberbösewicht Vaas.

Das Kepler-Jahr

Zwar wird offiziell erst 2012 mit dem Verkauf von AMDs erster GCN-Generation begonnen, doch steht das gesamte Jahr im Zeichen Keplers (Geforce GTX 6xx), Nvidias Antwort auf Tahiti und Co. Die NV-Chips sind aufgrund besser optimierter Treiber oft flotter als AMDs bärenstarke GPUs und brauchen im Schnitt weniger Strom.

2013

Und wieder ist das von DICE entwickelte *Battlefield* an der Reihe – und zwar die vierte Inkarnation des Multiplayer-Shooters, der nun mit teilweise zerstörbaren („Levolution“) und noch hübscheren Levels glänzt. Den Shooter gibt es zwar auch schon für die Xbox One und PS4, die optimale Optik bleibt aber PC-Spielern vorbehalten.

Eine Klasse für sich

Nvidias Titan sorgt 2013 für den meisten Gesprächsstoff. Die Luxuskarte besetzt mit ihrer einzelnen GPU den 1.000-Euro-Preispunkt, der zuvor – wenn überhaupt – den Nischenprodukten mit Dual-GPUs vorbehalten war. Dabei wirkt die Karte wertig und ist reich an Grafik-RAM. Beim Chip kommt aber nur ein abgespeckter GK110 zum Einsatz. AMDs Konter R9 290X hält daher auch gut dagegen.

2014



Gibt’s noch was anderes als *Far Cry* und *Battlefield*? Unseren Lesern jedenfalls gefällt’s und so ist auch *Far Cry 4* wieder ganz oben auf der Beliebtheitsskala des Jahres – das bewährte Spielprinzip mi frei begehbaren Landschaften macht’s möglich. In puncto Technik sorgt erneut die Dunia-Engine für die sehenswerte Optik.

Nvidia landet den Hit des Jahres

Mit den beiden ersten Maxwell-2.0-Karten landet Nvidia einen Volltreffer. Besonders die vergleichsweise günstige GTX 970 entwickelt sich zu einem ungeahnten Erfolg. Apropos: Das ist 2014 auch noch ihr kleines Geheimnis, das sich 2015 zum „Memory-Gate“ ausweiten soll …

2015



Geralt ist zurück – und mit Macht. Das epische Rollenspiel der polnischen Entwickler von CD Projekt Red wird trotz starker Konkurrenz zum Publikumsliebling und setzt sich nicht zuletzt dank starker Technik als Spiel des Jahres durch.

Titan, die x-te gegen AMDs Mini-Fiji mit HBM

… die GTX 970 jedenfalls setzt auch 2015 trotz Negativschlagzeilen um den langsamen Speicherbereich oberhalb von 3,5 Gigabyte ihren Siegeszug fort. Im High-End-Segment bringt Nvidia mit der Titan X und der GTX 980 Ti zwei enorm schnelle Karten auf Basis des Maxwell-GM200-Chips, gegen die auch AMDs schnelle, mit innovativem HBM-Stapelspeicher ausgestattete R9-Fury/Nano-Modelle in den meisten Benchmarks unterhalb von 4K-Auflösung das Nachsehen haben.



2016



Bei *Battlefield 1* geht es nun in den ersten Weltkrieg. So richtig kann DICE’ Frostbite-3-Engine aber noch keinen Nutzen aus der neuen DirectX-12-API ziehen. Im Gegenzug zeigt Vulkan, eine andere Low-Level-API, in *Doom* eine tolle Leistung.

AMD Radeon RX 480 versus Geforce GTX 1080 – ein unfairer Vergleich

AMDs Polaris-GPUs (Radeon RX 4xx) bieten zwar ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis, doch bereits die RX 480/8G hält nur noch mit Nvidias Mittelklasse-Pascal-GPU, der GTX 1060/6G mit. Bis zur Veröffentlichung des Vega-Chips im Jahr 2017 bleiben die Geforce GTX 1070/1080 sowie die im März erscheinende Geforce GTX 1080 Ti die flottesten Grafikkarten für Spieler mit DirectX-12- und Vulkan-Unterstützung.



Im nächsten Heft

❑ Test

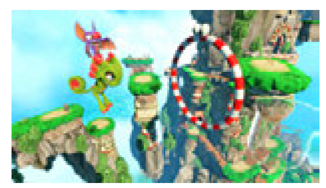
Dawn of War 3



Die mit Spannung erwartete Fortsetzung der *Warhammer 40k*-Strategiereihe soll nicht nur Solospieler, sondern auch Multiplayer-Fans begeistern. Wir rechnen fest mit einer Testversion vor Ostern!

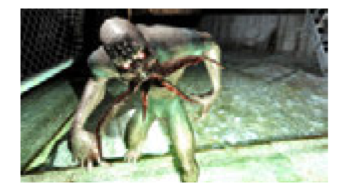
❑ Test

Yooka-Laylee | Der inoffizielle *Crash Bandicoot*-Nachfolger verspricht massig Jump&Run-Spaß.



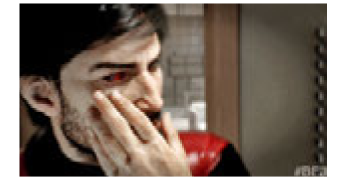
❑ Special

Stalker | Der skandalbehaftete Shooter feiert 10-jähriges Jubiläum. Wir blicken zurück!



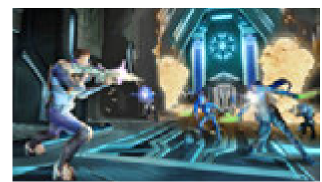
❑ Test

Prey | Abgedrehter Weltraum-Shooter mit deutlichen Ähnlichkeiten zu *Bioshock*.



❑ Aktuell

Agents of Mayhem | Das neue Action-Spiel der *Saints Row*-Macher. Wird's genauso irr?



PC Games 05/17 erscheint am 26. April!

Vorab-Infos ab 22. April auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

CROOKZ: DER GROSSE COUP



Es wäre ein echtes Verbrechen, sich diesen abgedrehten Taktik-Strategietitel von Kalypso entgehen zu lassen.

*Alle Themen ohne Gewähr





Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Chefredakteur Print/Online Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Leitender Redakteur Online David Bergmann
Leitender Redakteur Print Sascha Lohmüller
Redaktion Peter Bathge, Matthias Dammes, Christian Dörre, Max Falkenstern, Maik Koch, David Martin, Katharina Reuss, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Manuel Christa, Benjamin Danneberg, Markus Fiedler, Benjamin Kegel, Stephan Petersen, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Reuther, Ulrich Wimmeroth
Redaktion Hardware Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Karline Folkendt, Elke Pfitzinger
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Monika Jäger, Jasmin Sen-Kunoth
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Larian Studios
Video Unit Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Oliver Nitzsche, Dominik Pache, Michael Schraut

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Uwe Hönig

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Weischer Online GmbH
Elbberg 7, 22767 Hamburg
Tel.: +49 40 809058-2239
Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 30 vom 01.01.2017

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Deutschsprachige Titel: PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY 4, XBG GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, SFT, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, WIDESCREEN, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, HARPER'S BAZAAR, JOY, HOT MODA, SHAPE, ESQUIRE, PLAYBOY, CKM, JAMI
Ungarn: JOY, ÉVA, INSTYLE, SHAPE, MENS HEALTH, RUNNERS WORLD, PLAYBOY, APA

SPECIAL

Seite 116

GAME OVER?



Speichern oder nicht speichern? Das ist hier die Frage. Zumindest war das früher das Öfteren der Fall. Heutzutage geht bei vielen Spielen dank ständiger Autosaves kein Spielfortschritt mehr verloren. Ist das in Sachen Spielmechanik tatsächlich ein Fortschritt? Wir beleuchten die Geschichte von Checkpoints, Speicherpunkten und Retro-Titeln, die ohne all dies auskamen.

HARDWARE-SPECIAL

Seite 124

ZEHN MONITORE MIT WQHD-AUFLÖSUNG IM TEST



Bild: AOC

Full HD ist mittlerweile Standard und nicht mehr allzu aufregend, UHD ist toll, aber für normalsterbliche Gamer fast nicht zu finanzieren. Monitore mit WQHD-Auflösung erscheinen da wie der goldene Mittelweg. Wir haben zehn dieser spannenden Geräte für euch getestet.

Mehrmalige Wiederholungen können zulasten der Dramaturgie gehen. So wie in *Alien: Isolation* (2014), wo das außerirdische Vieh irgendwann mehr nervt, als Schrecken zu verbreiten.

GAME OVER

Speichern oder nicht speichern, das ist hier die Frage.

„Bitte nicht ausschalten, wenn dieses Symbol erscheint!“ So vermitteln uns heute Autosaves, dass kein Spielfortschritt verloren geht. Ein Blick in die Spielehistorie zeigt jedoch: Das war nicht immer so.

Von: Stephan Petersen, Benedikt Plass-Fleßenkämper und Sascha Lohmüller

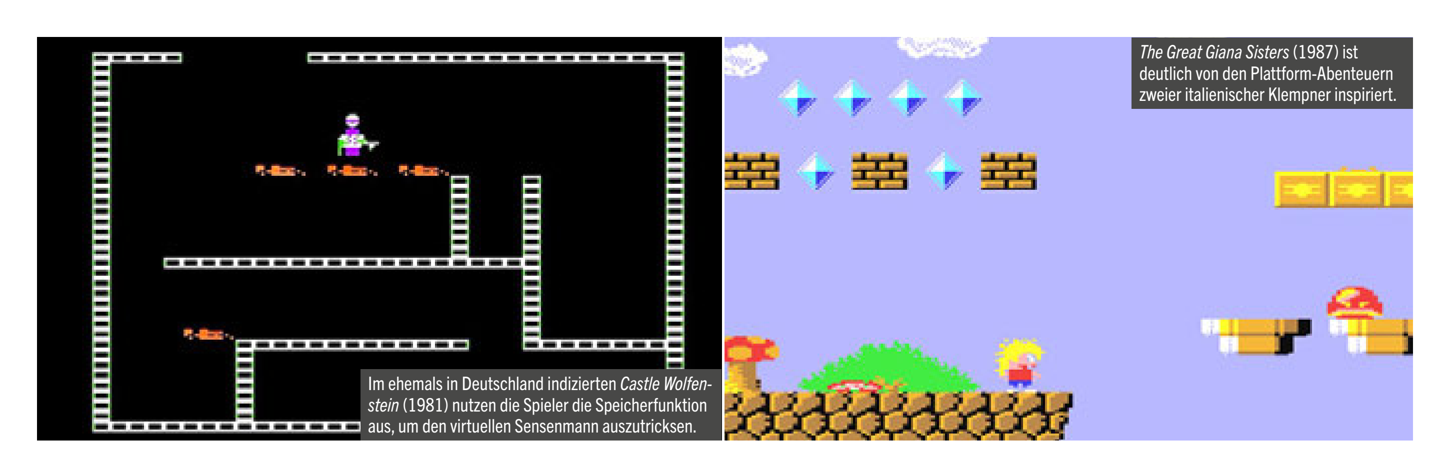
Todesmutig hüpft das kleine blonde Pixelmädchen über Abgründe und plättet allerlei monströses Ungetier – von finster dreinblickenden Eulen über aggressive Bienen bis hin zu überdimensionalen Ameisen. Quasi im Vorbeigehen sammelt sie Dutzende Diamanten für ein prall gefülltes Highscore-Konto ein. Ihr Ziel: der nächste Level-Ausgang im Jump & Run *The Great Giana Sisters* (1987).

Doch der Weg dorthin ist steinig – im wahrsten Sinne des Wortes. Obwohl aus den Boxen der stimmungsvolle Soundtrack von Chris Hülsbeck zu Höchstleistungen motiviert und dank der präzisen Joystick-Steuerung exakt getimte Sprünge locker von der Hand gehen, kommt Giana nicht unbedingt unfallfrei durch die 2D-Welt. So manches virtuelle Leben verliert sie bei einem missglückten Sprung auf den nächsten Felsbrocken und/oder an die zahlreichen Gegner. Irgendwann ist endgültig Feierabend. Nach einem Sprung in ein Feuerfass haucht die Ärmste ihr letztes Leben aus. Game over! Das Abenteuer ist vorbei.

Wer danach weitermachen will, muss den ganzen Spaß wieder von vorn beginnen. Denn es geht in dem C64-Klassiker in erster Linie um den erreichten Highscore. Man will so weit wie möglich in der Spielwelt kommen und seine Leistung mit anderen Freunden vergleichen. Im Idealfall sieht man natürlich auch irgendwann einmal die Credits im Abspann. Aber den Spielfortschritt auf dem Weg dahin speichern zu können? Diese Möglichkeit existiert 1987 noch nicht.

NUR DER PUNKTESTAND ZÄHLT

Das Shoot ’em Up *Space Invaders* (1978) ist das erste Spiel, in dem man zumindest seinen Highscore speichern darf. Diese Jagd nach Punkten ist typisch für die Frühphase der Videospiele, der Goldenen Ära der Arcade-Games. In *Lunar Lander* (1979) versucht man das, indem man eine Raumfähre stabil und sicher auf der Mondoberfläche landen lässt. In *Donkey*



Im ehemals in Deutschland indizierten *Castle Wolfenstein* (1981) nutzen die Spieler die Speicherfunktion aus, um den virtuellen Sensenmann auszutricksen.

The Great Giana Sisters (1987) ist deutlich von den Plattform-Abenteuern zweier italienischer Klempner inspiriert.

In *Assassin's Creed: Syndicate* (2015) sind Checkpoints und Autosaves großzügig gesetzt.

Kong (1981) weicht man als Jumpman (und nicht Mario, wie viele heute noch denken) den Fallen des titelgebenden Affen aus und in *Mario Bros.* (1983) nimmt der namensgebende Klempner zusammen mit seinem Bruder Luigi den Kampf gegen Monster in der New Yorker Kanalisation auf. Eine etwaige Story zu erleben, das ist dabei sekundär.

Ähnlich wie im Sportwettkampf geht es bei den Arcade-Games primär darum, mit einem Versuch eine persönliche Bestleistung und damit einen maximalen Punktestand zu erreichen. Daher gibt es weder eine Rückspul- noch eine Speicherfunktion bei missglückten Aktionen des Spielers. Eine zweite Chance erhält man nur in einem neuen Durchgang – im Fall der Arcade-Automaten durch den Einwurf neuer Münzen.

NEUE SPIELE, NEUE MÖGLICHKEITEN

Mit dem Wachstum des Videospielmarkts und der fortschreitenden Technik entstehen zunehmend komplexere und zeitlich umfangreichere Spiele. *Elite* schickt den Spieler 1984 in ein scheinbar unendlich großes Universum und vermischt Wirtschafts- mit Weltraum- und Flug-Simulation. Im Grafik-Adventure *King's Quest: Quest for the Crown* (1984) rätselt man sich durch das fiktive Königreich Daventry. Zwar gibt es hier wie auch in späteren Sierra-Adventures noch ganz im Zeichen der Arcade-Ära einen Punktestand, aber die erlebte Story und die Spielwelt stehen im Mittelpunkt.

Eines der ersten Spiele mit Speicherfunktion ist das Text-Adventure *Zork* (1980). Darin knobeln sich Abenteurer durch Dungeons, indem sie Kommandos mittels eines Parsers eingeben. Da der Tod an vielerlei Ecken lauert, bauen die Entwickler die Möglichkeit ein, das Spiel jederzeit zu speichern. Das ist derart neu, dass sich die damals renommierte – und 2013 endgültig eingestellte – Zeitschrift *BYTE* genötigt sieht, im ausführlichen Review zu *Zork* ein paar erklärende Worte zur Speicherfunktion anzugeben. Diese ermögliche es Spielern, irgendwann einmal das Spielende zu sehen – und bis dahin würde es Wochen dauern. Zwar könnte man auch den Rechner permanent laufen lassen, aber was wäre bei einem Stromausfall? Gamer-Probleme anno 1980! Ganz und gar nicht sei die Speicherfunktion jedoch dafür gedacht, vor einer schwerwiegenden Entscheidung die hart erspielte Position zu sichern. Wer das mache, sei nichts anderes als ein Feigling. Speichern sei nichts anderes als cheaten!

Doch genau das machen tatsächlich nicht wenige Spieler in *Castle Wolfenstein* (1981). Der hierzulande bis 2012 noch indizierte Schleich-Shooter speichert automatisch nach dem Betreten eines Raums. Findige Spieler nutzen das aus und entkommen dem virtuellen Tod durch diverse Nazi-Schergen ein ums andere Mal, indem sie die Zugriffsklappe des Floppy-Laufwerks öffnen, bevor der neue Todes-Status auf die Dis-



Speichern auf Band: Mit der Datasette für den C64 wurde es möglich. (Copyright: Toni Saarikko)


Für Spieler im DOS-Zeitalter unverzichtbar: die klassische 5,25-Zoll-Diskette. (Copyright: Andreas Frank)

Fluch oder Segen? Durch das freie Speichersystem spielt sich *GTA 5* (2013) leichter als seine Vorgänger.

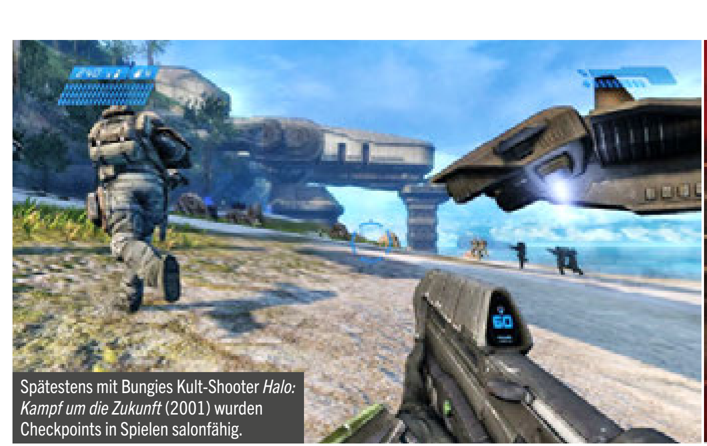
kette geschrieben wird. Danach lässt sich der Spielstand vor dem Betreten des Raums ganz bequem laden.

DATASETTE, FLOPPY-LAUFWERK UND CO.

In den neuen Luxus des Speicherns kommen vorerst ausschließlich Besitzer von Bürorechnern und Heimcomputern. Ihre Spielstände können sie mittels Datasette auf Kompaktkassetten oder per Floppy-Laufwerk auf Disketten speichern. Perfekt ist beides nicht: Die Handhabung der Datasette erfordert starke Nerven, da man die Bandstellen mit den gewünschten Daten manuell durch Spulen der Kassette suchen muss – eine langwierige Angelegenheit. Zudem ist die Datenkapazität der Kassetten recht bescheiden. Disketten haben hingegen den Nachteil, durch die ständige Nutzung des Schreib-Lese-Kopfs relativ schnell zu verschleißen. So kann es durchaus vorkommen, dass Disketten schon nach ein bis zwei Jahren ausfallen und damit auch Spielstände unwiederbringlich verloren gehen. Festplatten sind noch eine absolute Rarität. Erst als die Produktionskosten und damit auch die Preise deutlich sinken, setzen sich Festplatten Ende der 1980er- und Anfang der 1990er-Jahre als Speichermedium in Alltagscomputern durch.

Bei den Konsolen mangelt es noch an Speichermöglichkeiten. Kein Wunder also, dass das Gameplay der Konsolenspiele meist in der Tradition klassischer Arcade-Games steht: höher, schneller, weiter, besser, mehr Punkte. Immerhin: 1986 verkauft Nintendo das Diskettenlaufwerk Famicom Disk System (FDS) als Zubehör des japanischen Famicom (NES in Europa). Die Vorteile: Die Disketten-Games sind billiger als die Module und an Automaten lassen sich Spiele erwerben und auf die Diskette schreiben. Das Wichtigste ist jedoch die Möglichkeit, Spielstände zu speichern. Eine feine Sache. Dumm nur, dass einzig Gamer in Japan in den Genuss des FDS kommen. Das Diskettenlaufwerk wird außerhalb von Nippon nicht verkauft.

Aber auch auf den Konsolen geraten Spiele zunehmend umfangreicher. Wie also den Spielfortschritt speichern? Die Lösung: Passwörter, die der Spieler am Ende eines Levels oder eines bestimmten Spielabschnitts bekommt. Da das Passwort alle notwendigen Informationen enthält, wird kein zusätzlicher Speicher zum Modul benötigt. *Metroid* (1986), *Legacy of the Wizard* (1987) und *Faxanadu* (1987) sind nur einige bekannte NES-Spiele, die auf das Passwort-System setzen. Übrigens: Solche Passwörter sind heiß begehrte Tauschobjekte in der Prä-Internet-Ära. Fast so sehr wie die Cheat-Codes, die ganz ähnlich funktionieren. Entwickler nutzen sie, um bestimmte Spielabschnitte genauer unter die Lupe zu nehmen. Spieler überspringen da-



Spätestens mit Bungies Kult-Shooter *Halo: Kampf um die Zukunft* (2001) wurden Checkpoints in Spielen salonfähig.



Wenn Vater Baker den Protagonisten Ethan in *Resident Evil 7* zu Hackfleisch verarbeitet, steigen wir kurz vor dem Kampf dank Autosave wieder ein.

SPEICHERN ALS TEIL DER SPIELWELT

Klasssische Spielstände und Speicherpunkte in einem Extra-Menü können die Immersion empfindlich stören. Wer ständig speichert, wird schließlich jedes Mal teilweise oder sogar gänzlich aus der Spielwelt herausgerissen. Einige Entwickler nutzen deshalb spannende Ideen, um das Speichern ins Gameplay zu integrieren.



Manchmal kostet das Speichern Spielwährung. So etwa in Nintendos *Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest* (1995). Wer einen Speicherpunkt noch einmal nutzen möchte, muss dafür zwei virtuelle Bananenmünzen bezahlen.

In der *GTA*-Serie sind die Speicherpunkte durch Datenträger der damaligen Zeit symbolisiert. Kompaktkassetten in *GTA: Vice City* (2002), Disketten in *GTA: San Andreas* (2004) und CDs in *GTA: Liberty City Stories* (2005).

Virtuelle Kassettenrekorder dienen in *Resident Evil 7* (2017) als Speicherpunkte. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad benötigt man zudem noch passende Audiokassetten – eine Hommage an das erste *Resident Evil* (1996).

Einige Spiele erlauben sogar den Transfer eines Spielstandes aus einem anderen Spiel der entsprechenden Serie. So können Spieler beispielsweise in *Mass Effect 2* (2010) ein Savegame aus *Mass Effect* (2007) importieren.

Im ersten *Metal Gear Solid* (1998) speichert man durch einen Funkspruch innerhalb des Spiels. Witzig: Abhängig davon, wie oft man seinen Spielfortschritt sichert, gibt es Feedback zum eigenen Spielstil.

mit schwierige Levels oder wollen im „God-Mode" einfach nur in der Spielwelt Spaß haben. Besondere Popularität erlangt der sogenannte Konami-Code, der erstmals im Shoot 'em Up *Gradius* (1985) auftaucht.

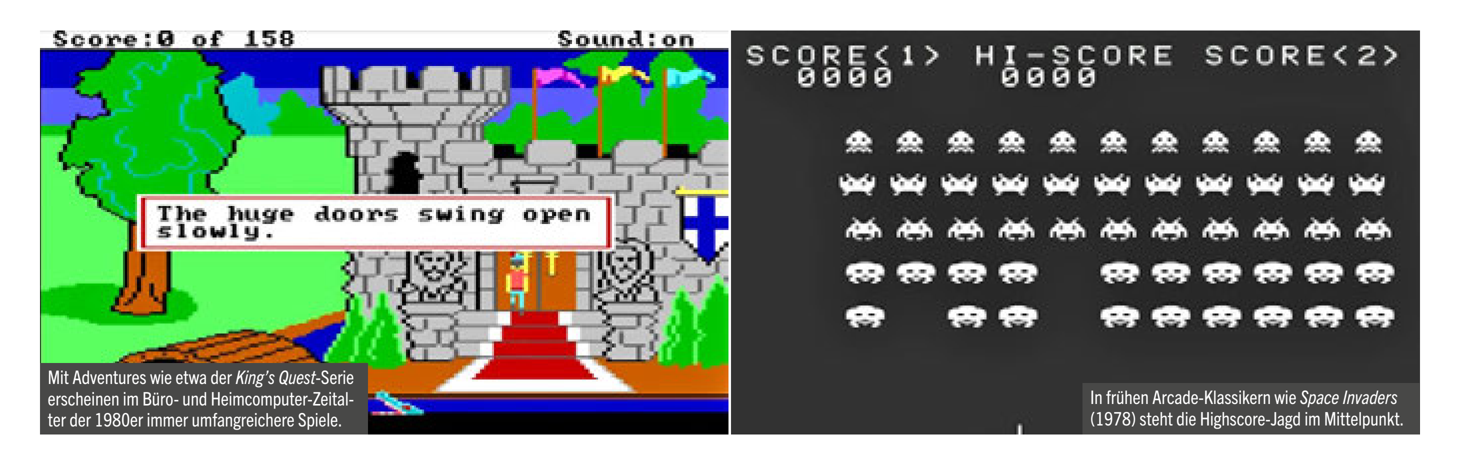
VOM FLÜCHTIGEN SPEICHER ZUR FESTPLATTE

1986 sorgt Nintendos Action-Rollenspiel *The Legend of Zelda* für frischen Wind – sowohl spielerisch als auch in Bezug auf das Sichern des Spielfortschritts. Passwörter gibt es nicht, stattdessen dürfen Spieler frei speichern. Das ermöglicht ein kleiner Speicherchip (SRAM), versorgt durch eine interne Batterie. Für Konsolenzocker entsteht ein ganz neues Freiheitsgefühl. Zwei Nachteile gibt es jedoch: Die Module mit batteriebetriebenem Zusatzspeicher sind in der Produktion für den Hersteller recht teuer, deshalb bilden sie die Ausnahme. Das Passwort-System bleibt vorerst Standard. Zudem haben die Batterien nur eine begrenzte Lebensdauer. Zwar lässt sich die Batterie austauschen, Spielstände können dabei aber verloren gehen. Oder man macht es so wie ein Japaner, der angeblich sein Super NES mit dem darin befindlichen Modul des Plattformers *Umihara Kawase* (1994) seit über 20 Jahren nicht ausgeschaltet hat, um nicht den Spielstand zu verlieren. Nur im Rahmen eines Umzugs sei das Gerät einmal kurz vom Netz gegangen. Kurios, was einige Gamer für den Spielstand ihres Lieblingsspiels machen.

Die Konsole Neo Geo setzt 1991 erstmals auf Memory Cards. Die sind gegenüber dem SRAM nicht nur zuverlässiger, sondern auch günstiger. Die Folge: Memory Cards etablieren sich auf den Konsolen allmählich zum Standard, insbesondere bei Sonys Playstation. Die im Jahr 2000 veröffentlichte Playstation 2 enthielt einen Festplattenschacht, doch war das offizielle PS2-Speichermedium nur in Japan und in den USA erhältlich. Während auf PCs Festplatten die Disketten als Speicherträger ablösen, kommt erst 2001 mit der Xbox die erste Konsole mit eingebauter Harddisk auf den Markt. Sony zieht 2004 mit der Playstation 2 Slim nach, die sich mit einer externen Festplatte nachrüsten lässt. Nur Nintendo setzt beim Gamecube (ab 2001) noch auf Memory Cards und beim Nachfolger Wii (ab 2006) auf internen Flashspeicher. Erst mit der Wii U verfügt seit 2012 erstmals eine Nintendo-Konsole über eine integrierte Festplatte.

DIE KUNST DES SPEICHERNS

Während Konsolenspieler aufgrund der technischen Entwicklung lange Zeit das Nachsehen haben, wird die freie Speicherfunktion auf den Rechnern und Heimcompu-



Mit Adventures wie etwa der *King's Quest*-Serie erscheinen im Büro- und Heimcomputer-Zeitalter der 1980er immer umfangreichere Spiele.

In frühen Arcade-Klassikern wie *Space Invaders* (1978) steht die Highscore-Jagd im Mittelpunkt.

Ziemlich beste Freundinnen in *Half-Life* (1998): die Quicksave-Taste und die Brechstange.

tern bereits in den 1980er-Jahren zum Standard. Anders als in der Zeitschrift *BYTE* beschrieben, sehen Entwickler Speichern nicht als Cheaten an. Im Gegenteil, sie ermuntern die Spieler sogar, dies so oft wie möglich zu tun. In den damaligen Spielanleitungen findet sich häufig dieser Hinweis.

Nur zu gern greift man im Adventure *Maniac Mansion* (1987) auf einen alten Spielstand zurück, falls man sich im irren Herrenhaus verknobelt hat, oder man ist froh, bei *Pirates!* (1987) nach einem missglückten Angriff seine Freibeuter-Karriere durch den Zugriff auf ein altes Savegame zu retten. Immer komplexere Adventures, Rollenspiele, Aufbau- und Wirtschaftssimulationen sowie Strategiespiele verlangen nach diesem Feature. In diese Kategorie fällt auch die Quicksave-Funktion (Schnellspeicherung), die in den 1990er-Jahren in Mode kommt. Vor allem in Ego-Shootern wie dem PC-Klassiker *Half-Life* (1998) wird sie zum besten Freund des Spielers. Per Tastendruck lässt sich der Spielstand fix sichern, ohne vorher umständlich in ein Speichermenü gehen zu müssen. Der Nachteil: Ein neuer Quicksave-Spielstand überschreibt den alten.

Eine andere Möglichkeit bilden feste Speicherpunkte. Das heißt: Der Spieler kann nur an dafür vorgesehenen Punkten speichern. Beispiele dafür sind *Resident Evil* (1996) und *Grand Theft Auto: Vice City* (2002). Für die Entwickler liegt der Vorteil klar auf der Hand: Feste Speicherpunkte sind erheblich einfacher und schneller zu programmieren. Außerdem lassen sie sich mit geringerem Aufwand testen. Für Spieler bedeuten sie vor allem einen höheren Schwierigkeitsgrad. Wer nicht jederzeit speichern kann, begegnet durchaus schon mal dem virtuellen Tod zwischen zwei Speicherpunkten.



Memory Cards lösen auf den Konsolen das Speichern per Passwortsystem ab.

Es sei denn, man erreicht zwischendurch Checkpoints, also örtliche Punkte, an denen das Spielgeschehen unmittelbar nach dem Ableben der Spielfigur wieder einsetzt. Eines der ersten Spiele, die auf dieses System setzen, ist der Plattformer *Pitfall 2: Lost Caverns* (1984). Allerdings sind Checkpoints normalerweise keine dauerhaften Spielstände, sondern lediglich eine Art Ingame-Hilfe. Praktisch ist es allemal, kann sich aber lange Zeit nicht durchsetzen. Erst mit dem Xbox-Meilenstein *Halo: Kampf um die Zukunft* (2001) wird der Checkpoint dauerhaft salonfähig.

Nicht-manuelles Speichern in Form von Checkpoints und Autosaves ist heute in sehr vielen Spielen vorhanden. Wer kennt nicht den sinngemäßen Hinweis: „Dieses Spiel speichert automatisch. Bitte schalten Sie den PC (beziehungsweise die Konsole) nicht aus, wenn das Speichersymbol erscheint." Vater Baker hat in *Resident Evil 7* (2017) mal wieder Protagonist Ethan im Bosskampf zu Hackfleisch verarbeitet? Kein Problem, wir steigen beim letzten Autosave wieder ein.

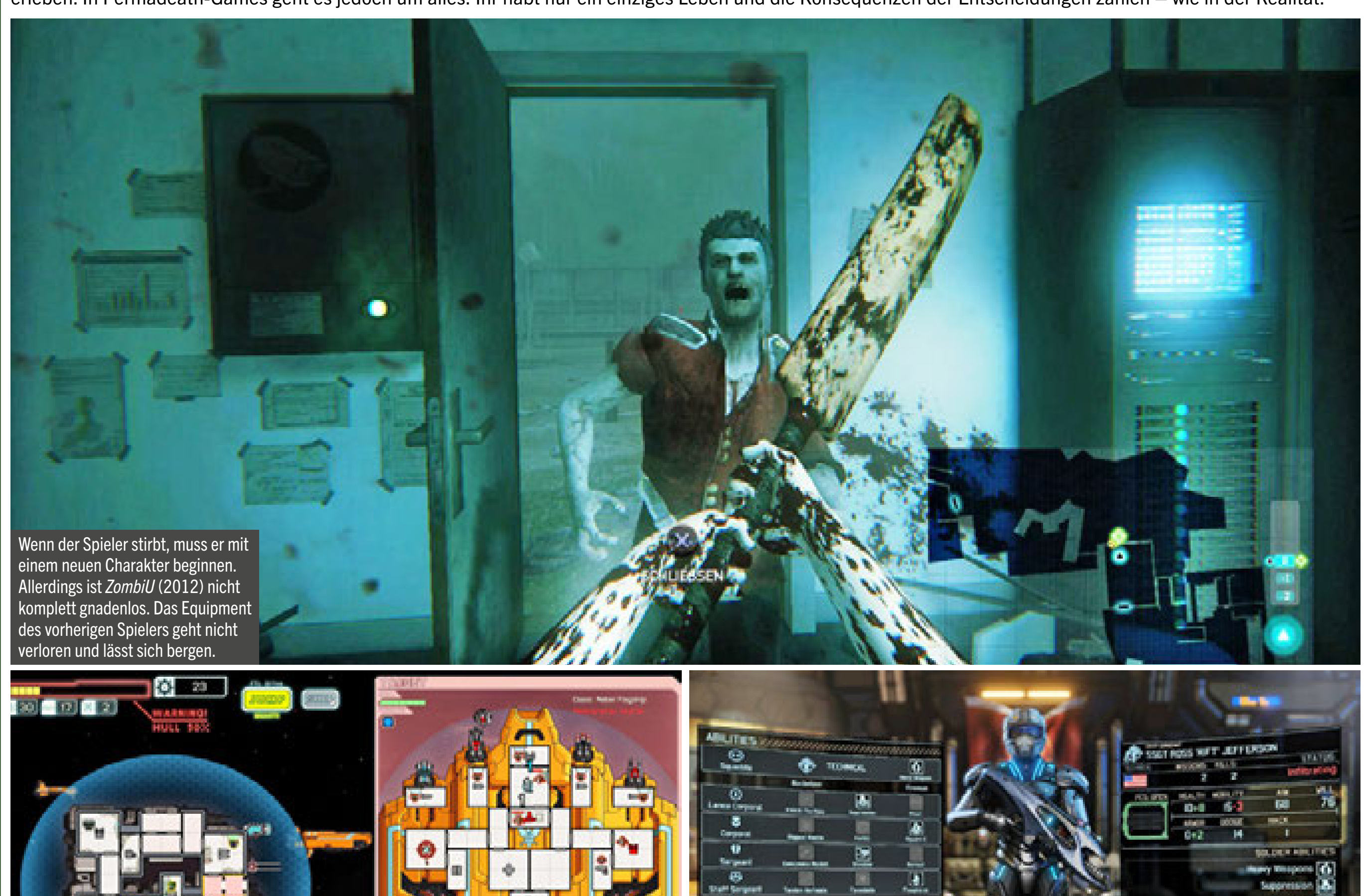
Aber: Sowohl beim Quick- als auch beim Autosave wird meistens der vorherige Spielstand überschrieben. In *Total War: Attila* (2015) geschieht Letzteres immer am Rundenende. Anders hingegen in *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015). Hier legt das Spielsystem sogar die jeweils letzten drei Kontrollpunkte (Checkpoints) als permanenten Spielstand an. Einige Spiele nutzen das automatische Überschreiben von Spieldaten für eine besondere Variante: Permadeath. Dabei muss der Spieler mit den Konsequenzen seiner Handlungen leben. Vor allem in Rogue-like-Spielen wie *FTL: Faster Than Light* (2012) ist dieses Save-Feature oft anzutreffen. In dieselbe Kategorie fällt der Ironman-Modus aus *XCOM 2* (2016). Dort bleiben auf dem Schlachtfeld gefallene Soldaten tot, was bei mühsam aufgepäppelten Recken besonders schmerzt.

FREIES SPEICHERN VS. FESTE SPEICHERPUNKTE

Freies Speichern und feste Speicherpunkte sind heute am weitesten verbreitet. Aber was ist nun besser? Wo ist der Spielspaß

DIE BESTEN PERMADEATH-GAMES

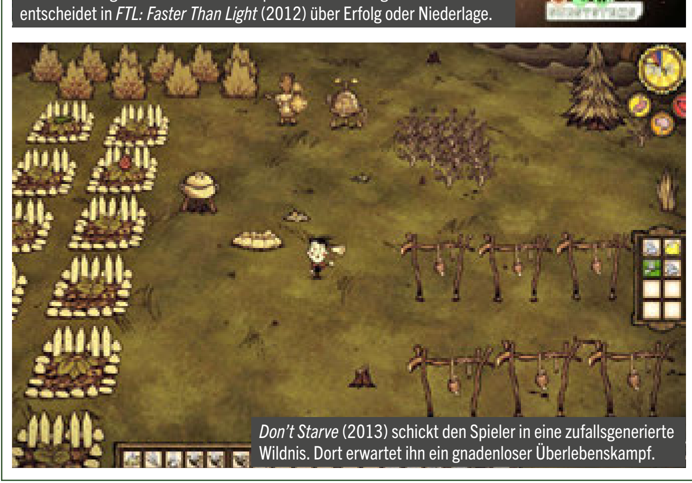
Die meisten Spiele heutzutage geizen nicht mit virtuellen Leben – schließlich soll die Frustgrenze möglichst niedrig liegen und jeder irgendwann die Endsequenz erleben. In Permadeath-Games geht es jedoch um alles: Ihr habt nur ein einziges Leben und die Konsequenzen der Entscheidungen zählen – wie in der Realität.



Wenn der Spieler stirbt, muss er mit einem neuen Charakter beginnen. Allerdings ist *ZombiU* (2012) nicht komplett gnadenlos. Das Equipment des vorherigen Spielers geht nicht verloren und lässt sich bergen.

Die Mission: ein Datenpaket vor den Rebellen in Sicherheit bringen. Das Fluchtfahrzeug: ein Raumschiff. Die optimale Verwaltung von Letzterem entscheidet in *FTL: Faster Than Light* (2012) über Erfolg oder Niederlage.

Im Ironman-Modus des Strategiespiels *XCOM 2* (2016) will jeder Zug gut überlegt sein. Nur wer seine Elitesoldaten hochlevelt und lebendig durch die Missionen bringt, zerschlägt am Ende die Alien-Besatzung.



Don't Starve (2013) schickt den Spieler in eine zufallsgenerierte Wildnis. Dort erwartet ihn ein gnadenloser Überlebenskampf.



Der Permadeath-Modus von *Deus Ex: Mankind Divided* (2016) ist als sportliche Herausforderung oder Erfahrung der besonderen Art zu sehen. Inwieweit lassen sich noch abseits der Hauptmission „gute" Entscheidungen treffen, wenn einem nur ein Leben zur Verfügung steht?

größer? Hier gehen die Meinungen sehr weit auseinander. Nicht zu leugnen ist, dass Spiele durch freies Speichern und Quicksave einfacher zu meistern sind. Zwei Soldaten in *Deus Ex: Mankind Divided* (2016) ausgeschaltet? Schnell speichern! Die nächste knifflige Passage gemeistert? Und wieder schnell speichern. Ähnlich verhält es sich bei *Hitman* (2016). Unerkannt einen Raum erreicht, eine Tarnung oder einen Gegenstand beschafft? Schon erliegt man der Versuchung, erneut ins Speichermenü zu gehen und einen neuen Spielstand anzulegen. Es bedarf schon etwas Selbstdisziplin, um sich den Spielspaß nicht „kaputtzuspeichern". Andererseits: Gerade in Spielen, in denen man schleichend unterwegs ist oder es unterschiedliche Gameplaymöglichkeiten und Lösungswege gibt, macht das Ausprobieren Spaß.

Welchen Einfluss das Speichersystem auf den Schwierigkeitsgrad hat, sieht man am Beispiel der *GTA*-Serie. Die zeichnete sich jahrelang durch ihren knackigen Anspruch aus. Mit dem Auto zu Punkt A fahren und jemanden treffen, weiter zu Punkt B und ein Boot oder Ähnliches abholen und schließlich zu Punkt C, wo die eigentliche Mission stattfindet. Checkpoints? In *GTA: Vice City* noch Fehlanzeige! Bei einem Misserfolg geht die Mission komplett von vorne los. In der finalen Mission von *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004) gibt es immerhin zwei Checkpoints. Aber „End of the Line" dauert knackige 30 Minuten, in denen allerlei



Im höchsten Schwierigkeitsgrad von *Total War: Attila* (2015) gibt es nur einen Spielstand, der zudem am Rundenende überschrieben wird.

schiefgehen kann. Anders heute: In *Grand Theft Auto 5* (2013) sind relativ großzügig Checkpoints platziert und die meisten Missionen bereits im ersten Anlauf zu meistern. In der offenen Spielwelt kann man jederzeit speichern, anders als bei den Vorgängern mit ihren festen Speicherpunkten. Aber ist freies Speichern wirklich notwendig? Die „Strafen" und Verluste bei einem Ableben des Helden sind in der offenen Spielwelt ohnehin schon nicht besonders groß.

Auch in Ubisofts *Assassin's Creed*-Reihe gehen die Entwickler großzügig mit Checkpoints und Autosaves um. Das funktioniert sehr gut und der Spielfluss ist prima, wirkt sich aber ebenfalls mit einem leichteren Schwierigkeitsgrad aus. Andererseits: Wer möchte schon gefühlt zum tausendsten Mal eine Zwischensequenz sehen oder bestimmte Spielabschnitte immer und immer wieder erleben? Anders als in früheren Spielen geht es heute nicht mehr nur vornehmlich um die Highscore-Jagd. In vielen Titeln nehmen Spielwelt, Charaktere und Story einen beachtlichen Teil der Unterhaltung ein. Ständige Wiederholungen gehen da zulasten der Dramaturgie.

Ein Beispiel hierfür ist *Splinter Cell: Blacklist* (2013). Wenn man als Sam Fisher im lybischen Bengasi über eine halbe Stunde lang herumtüftelt, mehrere Gegner ausschaltet und schließlich am letzten scheitert, dann ist der Frustfaktor hoch, die spannende Handlung nur noch sekundär. In *Alien: Isolation* (2014) ist die Furcht vor dem Monster anfangs groß. Irgendwann ist das Vieh jedoch nur noch nervig, wenn man zum x-ten Mal zu Alienfutter wird. Die Folge: Frust macht sich breit, der Horrorfaktor schwindet. Aber auch gut platzierte Speicherpunkte können zulasten der Immersion gehen. Wenn man in *Resident Evil 7: Biohazard* an einem Ort reichlich Munition und Ausrüstung findet und das Autosave-Symbol erscheint, dann weiß man: Der nächste Gegner ist nicht mehr weit. In vielen Spielen wird auf diese Weise Spannung rausgenommen.

Aus Entwicklersicht hat der Verzicht auf freies Speichern neben der einfacheren Programmierung noch den Vorteil, dass sich auf diese Weise die Spielzeit strecken lässt. So etwa in *Crysis 2* (2011), das mit seinen weit auseinander liegenden Checkpoints und den ständig spawnenden Gegnern zahlreiche Wiederholungen notwendig macht. Mit freiem Speichern und Quicksave-Funktion wären die rund acht Spielstunden wohl um einiges kürzer ausgefallen.

AUF DEN SPIELER KOMMT ES AN

Oder sollten Entwickler einfach komplett auf freies Speichern und Checkpoints verzichten? Wer *Deus Ex: Mankind Divided* im Permadeath-Modus spielt, macht eine interessante Erfahrung. Plötzlich besitzt das einzige für den Spielcharakter verfügbare Leben einen viel höheren Stellenwert. Wenn überall der Tod und somit das Ende des Spiels wie einst im Arcade-Zeitalter lauert, überlegt man es sich zweimal, ob man jedem Prager Bürger hilft oder sich auf die Hauptmission konzentriert. Ein solches Erlebnis ist dann ganz anders als in den meisten Spielen, wo man im Wissen der unendlichen virtuellen Leben mit breiter Heldenbrust furchtlos durch die Spielwelt marschiert.

Permadeath ist oft nur ein Feature zum Ausprobieren oder für sehr frustresistente Spieler, die in *XCOM 2* nach zwanzig

Die erste Konsole mit eingebauter Festplatte. Im Kern von Microsofts Xbox schlummern leicht modifizierte PC-Komponenten. (Copyright: Evan Amos)



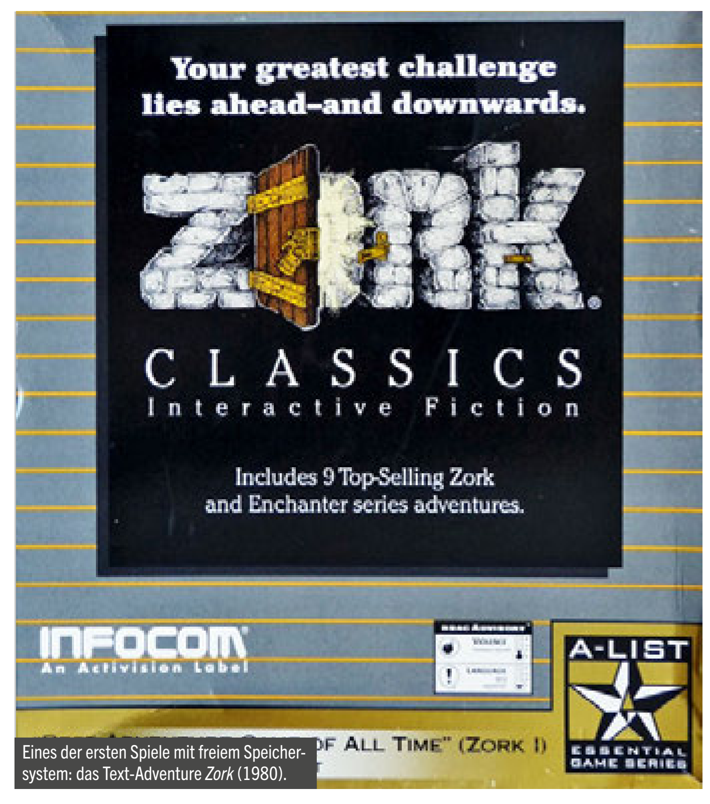
Das Famicom Disk System wurde nur in Japan verkauft, europäische NES-Besitzer guckten in die Röhre. (Copyright: Evan Amos)

In Schleichspielen und Games mit mehreren Lösungsmöglichkeiten wie *Hitman* (2016) ist die Versuchung groß, häufig ins Speichermenü zu gehen.

Spielstunden im Ironman-Modus mit einem müden Lächeln die Tatsache registrieren, dass sie in einer spielerischen Sackgasse stecken. Das soll natürlich nicht heißen, dass Permadeath nicht klappt. Rogue-like-Spiele wie *FTL: Faster Than Light* funktionieren und machen Spaß. Auch Fans der knüppelharten *Dark Souls*-Reihe ziehen gerade aus Permadeath-Runs ihren eigenen Reiz.

Welches Speichersystem man besser findet, hängt in erster Linie vom jeweiligen Spielertyp ab. Was der eine als zu schwer empfindet, ist für den anderen zu leicht. Wenn Rockstar Games in *GTA 5* den Schwierigkeitsgrad senkt, dann erhofft sich der Hersteller dadurch zusätzliche Käufer. Ganz anders in der Ära der Arcade-Automaten: Hier sollte es gerade nicht zu einfach sein, damit die Spieler kontinuierlich Münzen einwerfen, ohne aber dabei zu viel Frust zu schieben. Das richtige Speichersystem für ein Spiel auszutarieren ist ein Balanceakt, den Entwickler bei der Programmierung im Hinterkopf haben müssen.

Ob nun freies Speichern oder feste Speicherpunkte sinnvoll sind, hängt zudem auch von der Art des Spiels ab. In einem Aufbauspiel ist es praktisch, ständig speichern zu können, um nicht zu viel Spielzeit zu verlieren, wenn man in einer spielerischen Sackgasse landet. Bei linearen Action-Titeln ergeben Checkpoints und Autosaves durchaus mehr Sinn – wenn sie denn passend platziert sind. Und in einem Plattformer hat freies Speichern nichts verloren. Immerhin geht es hier ja um die Highscore-Jagd und um den sportlichen Vergleich wie einst 1987, als man seinem Pixelmädchen zurief: „Lauf, Giana, lauf!“ ❑



Eines der ersten Spiele mit freiem Speichersystem: das Text-Adventure *Zork* (1980).



Im Modul von *The Legend of Zelda* (1986) befindet sich ein kleiner batteriebetriebener Speicherchip, der freies Speichern ermöglicht.



Bild: AOC

Der Pixelkompromiss

Von: Manuel Christa

Eine UHD-Auflösung zwingt selbst High-End-GPUs in so manchem Spiel in die Knie und Full HD kommt in die Tage. WQHD (2.560 × 1.440 Pixel) ist aktuell die goldene Preis-Leistungs-Mitte.

Eine UHD-Auflösung mit ihren 3.840 × 2.160 Pixeln ist natürlich beeindruckend. So fein aufgelöst kommt die immer schicker werdende Grafik von PC-Spielen umso besser zur Geltung. Die große Pixelmenge fordert aber ihren Tribut, nämlich eine teure High-End-Grafikkarte – zumindest wenn die Grafikdetails auf ein ansehnliches Niveau eingestellt sind. Selbst eine Geforce GTX 1080 schafft es in der vierfachen Full-HD-Auflösung nur in die Region um 60 Fps. Da die Pixelmenge der Monitore schneller wächst als die Leistung der Grafikkarten, spielen noch immer die meisten in Full HD: In einer Umfrage im Forum der Kollegen von der PC Games Hardware gab 2016 fast die Hälfte aller Teilnehmer die 1.920 × 1.080 Pixel als favorisierte Auflösung in PC-Spielen an. Aktuelle Grafikkarten sind damit oft schon unterfordert. Wohl auch ein Grund, warum die Bildqualität mit Downsampling immer beliebter wird – also ein höher auflösendes Bild berechnet und dann zur Ausgabe wieder auf Full HD reduziert wird.

Eine Alternative dazu ist die WQHD-Auflösung über 2.560 × 1.440 Pixel, die auch gelegentlich QHD oder Wide Quad HD genannt wird. Es handelt sich hier um die vierfache 720p-Auflösung, etwa drei Viertel Pixel mehr als bei Full HD respektive circa 44 Prozent der 4K/-UHD-Auflösung. Und da WQHD-Monitore nicht unbedingt viel teurer als vergleichbare Full-HD-Modelle sind, ist dieses Zwischenformat gerade für die Preis-Leistungs-Mittelklasse interessant. Mit WQHD gibt es die meisten Pixel fürs Geld beim Monitorkauf, wie diese Marktübersicht zeigen wird. Qualitativ gute und recht teure Full-HD-Modelle sind noch immer erhältlich, ebenso bereits vereinzelt welche mit UHD-Auflösung zum Einsteigerpreis. Aber ein solider Kompromiss aus vielen Pixeln, hohem Fps-Wert, guter Reaktionszeit und fairem Preis wird am ehesten mit einem WQHD-Monitor erzielt.

Keine Frage: Aktuelle Spiele in 1440p-Auflösung erfordern eine potente Mittelklasse-Grafikkarte. Der abgebildete Auszug unserer Referenzbenchmarks drei Seiten weiter zeigt, dass man hier erst ab einer Geforce GTX 1060 oder Radeon RX 480 glücklich wird, was Frameraten angeht.

TESTSYSTEM-KOSMETIK

Abgesehen davon, dass der Fachredakteur jedes Mal aufs Neue versucht, die abgedruckten Merkmale und Messergebnisse in der Testtabelle sinnvoll auszuwählen, hat sich an unserem Testparcours für Monitore wenig geändert: Wohl nicht der wichtigste Wert für Gamer, aber zumindest gänzlich neu ist die Messung der Farbtreue mittels der Kalibrierungssoftware *CalMan* und dem Kolorimeter i1Display von X-Rite.



AUF DIE PIXELDICHTE KOMMT ES AN

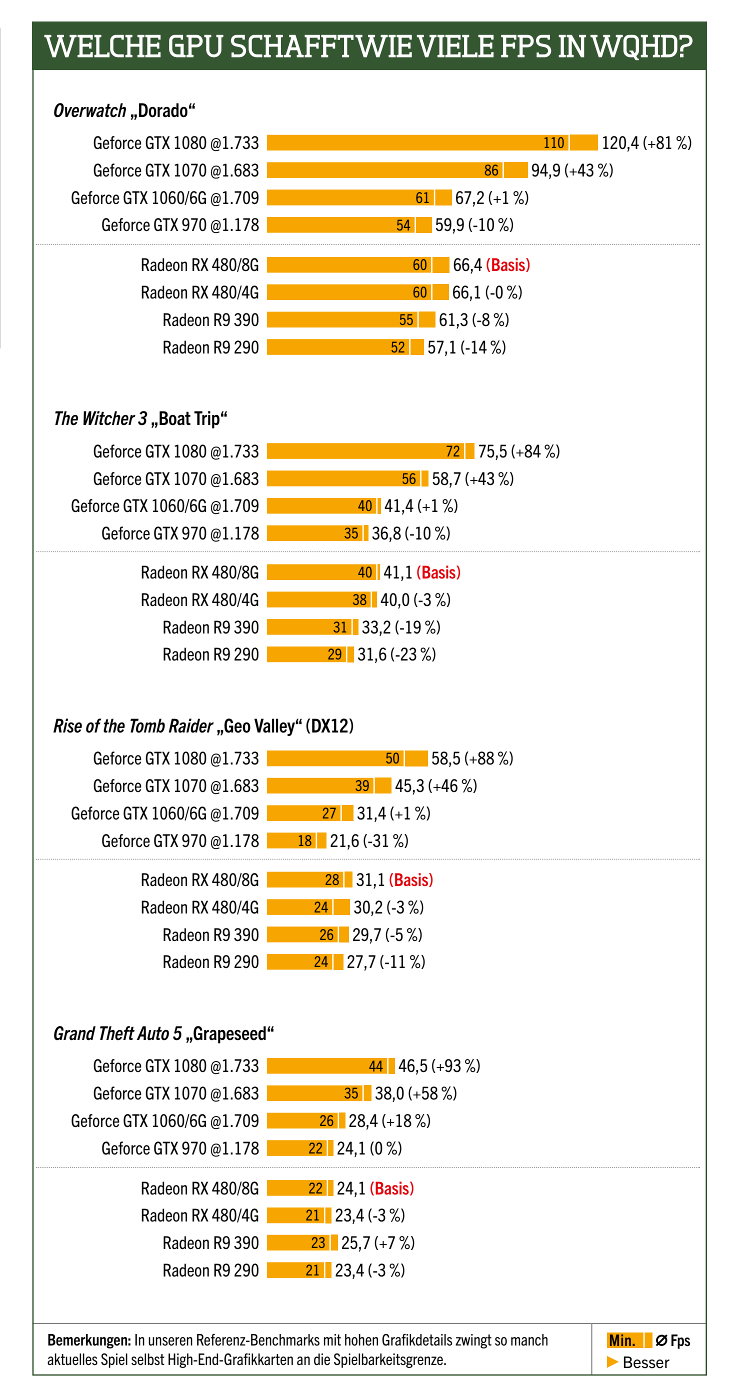
Je höher die Auflösung und je kleiner die Bildschirmdiagonale, umso mehr Pixel auf der Fläche. Die Pixeldichte wird oft in Pixel pro Zoll, kurz ppi (pixel per inch) angegeben. Bei den unten gezeigten Bildern handelt es sich um Makrofotos – sie wurden also vom Display abfotografiert.

Professionellen Grafikern oder ambitionierten Bildbearbeitern sind geringe Farbabweichungen wichtig. Diese werden mit dem sogenannten Delta-E-2000-Wert angegeben. Ohne hier ins Detail zu gehen, sei kurz erwähnt, dass für Profis eine geringe Differenz zwischen Eins und Zwei erstrebenswert ist und meist nur mit Kalibrierung erreicht wird. Unsere Gaming- sowie 08/15-Modelle erreichen mittlere Farbabweichungen deutlich unter Zehn, was für Gamer und Privatanwender absolut akzeptabel ist. Ein Gamer macht sich wenn überhaupt nur die Mühe, die Monitor-Einstellungen an das jeweilige Spiel etwas anzupassen. Für uns wird durch die Messung aber ersichtlich, ob das Display im Auslieferungszustand einige Schwächen in der Farbdarstellung aufweist. Günstige TN-Panels etwa neigen zum Blaustich. Mittlerweile ist hier die Bildqualität generell merklich besser geworden, was auch diese Marktübersicht bestätigt. Im gleichen Messverfahren werden auch Maximalhelligkeit und Schwarzwert ermittelt. Aus dem Verhältnis beider Werte errechnen wir den Kontrast. Da die Hersteller pauschal immer 1000:1 ins Datenblatt klatschen, lohnt es sich umso mehr, hier genau nachzumessen.

Unser Sorgenkind ist die Reaktionszeit der Displays, die wir bislang nur ungenau ermitteln konnten, die aber für die Spieletauglichkeit ein wichtiger Indikator ist. Da unsere Werte mit professionellen Messungen nicht mal tendenziell übereinstimmten, haben wir uns entschlossen, die Reaktionszeit vorerst konsequent zu streichen. Der Fachredakteur arbeitet weiterhin fieberhaft an einer Lösung mittels Fotodiode und Oszilloskop. Bis es aber so weit ist, müssen wir auf die Herstellerangaben vertrauen. Immerhin: Zumindest können wir den Input Lag messen. Das geht mit einem kleinen, einfachen Messgerät des britischen Ingenieurs Leo Bodnar. Da dieses aber nur in Full HD am HDMI-Ausgang misst, ist selbst dieser Wert mit Vorsicht zu genießen.

MARKTÜBERSICHT-FILTER

Vom Einsteigermodell bis hin zur Mittelklasse haben wir mit zehn Modellen einen repräsentativen Querschnitt des WQHD-Portfolios erhoben. Auf High End haben wir bewusst verzichtet, um die Eingangsthese des guten Preis-Leistungs-Kompromisses zu prüfen. Ein etwas teureres Modell führen wir dennoch mit auf – aber nur, um den Vergleich zur Mittelklasse aufzuzeigen. Bis auf diese Ausnahme haben wir versucht, uns nicht über 500 Euro zu bewegen. Bei den Modellen ohne G-Sync ist uns das auch gelungen. Was die Monitorgröße betrifft, so haben wir uns auf die beiden beliebtesten Bilddiagonalen über 24 Zoll und 27 Zoll beschränkt. Kleinere und größere Displays sind eher exotisch – genauso wie alternative, ähnliche Seitenformate wie das breitere 21:9



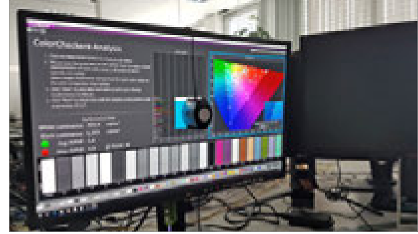
oder das höhere 16:10. 16:9 ist mit Abstand das beliebteste Seitenverhältnis.

VIEWSONIC XG2703-GS: G-Sync, 165 Hz und IPS haben eben ihren Preis. Schon das Datenblatt weist auf ein Gerät der Oberklasse hin. Ein 27-Zoll-Monitor mit IPS-Panel und variabler Bildwiederholrate zwischen 30 und 165 Hz. Das G-Sync-Modul für Nvidia-Grafikkarten allein kostet einen Aufpreis von circa 150 Euro. Das wissen wir von Zwillingsmodellen anderer Hersteller, die ein und denselben Monitor sowohl als Freesync- als auch als G-Sync-Variante anbieten. Aber eine hohe Bildwiederholrate an sich treibt schon den Preis in die Höhe. Wie auch an den anderen Modellen ersichtlich, steigen Hertz und Euro proportional an. Der Viewsonic-Monitor erzielt nur eine mittelmäßige Ausstattungsnote. Das liegt daran, dass er nicht viele Anschlüsse bietet. In der Oberklasse verzichten die Hersteller gerne mal auf den veralteten DVI-Anschluss – auf die analoge VGA-Buchse sowieso. Das ergibt auch Sinn, da aktuelle Grafikkarten ohnehin kein analoges Signal mehr bieten und die VGA endgültig ausgestorben ist. Ansonsten ist die Ausstattung tadellos und dem Preis auch angemessen: Drehbarer, höhenverstellbarer und sogar beleuchteter Standfuß, Vesa-Bohrungen für eine Tischhalterung und zwei USB-3.0-Buchsen lassen keine Wünsche offen.

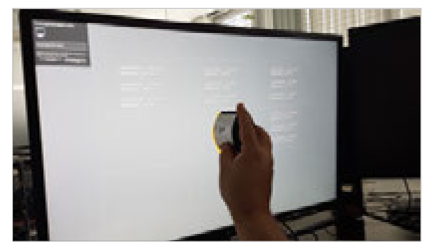
Das IPS-Panel beschert dem Monitor eine gute Bildqualität: Rundum stabiler Blickwinkel, sehr guter Kontrast über 1100:1 und eine recht geringe Farbabweichung machen letztlich den Viewsonic-Monitor zum Testsieger. Die Farbanalyse lässt zudem keine Schwäche in den drei Grundfarben erkennen. Die maximale Helligkeit über 350 cd/m² wird zwar von so manchem TN-Display in der Testreihe übertroffen, jedoch ist der Wert mehr als ausreichend für eine gute Darstellung auch in heller Umgebung. Lediglich was die gleichmäßige Ausleuchtung betrifft, hat der Monitor eine kleine Schwäche: Im oberen Drittel des Bildes ist die Helligkeit etwa zehn Prozent niedriger. Dieses Manko ist aber nur durch unsere Messung ersichtlich und nicht unbedingt mit bloßem Auge. Zudem schluckt der Monitor in Standby recht viel: Über 10 Watt machen eine Steckdosenleiste mit Schalter zur Pflicht.

ASUS MG278Q: Auch TN-Panels können gut abschneiden. Dass eine kurze Reaktionszeit und ein geringer Input Lag nicht im Widerspruch zu einer guten Bildqualität stehen müssen, beweist der Gaming-Monitor von Asus. Zwar handelt es sich hier „nur“ um ein TN-Panel, das in Sachen Bildqualität gegenüber den IPS-Modellen schon technisch bedingt nicht ganz so gut abschneidet. Der Monitor ist aber ein gutes Beispiel dafür, dass die TN-Technik qualitativ zum IPS-Pendant aufgeholt hat. Während vor einigen Jahren die TN-Panels noch stellenweise die miese Blickwinkelstabilität eines Geldautomaten-Displays hatten, scheint die TN-Mittelklasse dieses Manko endlich etwas gelindert zu haben. Für ein TN-Panel ist die durchschnittliche Farbabweichung von 4,4 recht gut und auch





Farbabweichungen, maximale Helligkeit, Schwarzwert und somit auch Kontrast ermitteln wir mit einem Kolorimeter und der Software CalMan. Diese Werte sind unter anderem entscheidend für die Bewertung der Bildqualität.



An neun Stellen messen wir die Helligkeit des Displays. Die Software von X-Rite spuckt die prozentuale Abweichung zur Bildschirmmitte aus. In der Testtabelle ist stets die größte Abweichung genannt. Gut ist ein Wert unter zehn Prozent.

die Schlieren halten sich mit mittlerer Overdrive-Option in Grenzen. Allein der Kontrast unter 700:1 trübt das gute Bild nicht nur sprichwörtlich leicht.

Das MG278Q überzeugt außerdem mit seiner guten Ausstattung: Mit DVI, HDMI und Displayport sind alle gebräuchlichen Grafikanschlüsse geboten. Neben fast schon standardmäßigem USB-Hub, Lautsprecher und Audio-Buchsen liefert Asus in seinen Gaming-Monitoren ein ausgezeichnetes On-Screen-Menü, das keine Wünsche offenlässt. Während hier viele Modelle lediglich Tasten zur umständlichen Navigation bieten, verfügen Asus-Monitore über einen Fünf-Wege-Stick, der die Bedienung erheblich vereinfacht. Für Gamer interessante Merkmale sind außerdem ein Fps-Counter und ein aufschaltbares Fadenkreuz. Diese Vielfalt beschert dem MG278Q die beste Ausstattungsnote der Testreihe. Zusammen mit einer sehr guten Leistungswertung landet der Monitor auf Platz zwei.

ASUS PB277Q: Solide Qualität zum günstigen Preis. Auf Platz drei schafft es ebenfalls ein Asus: Das Modell PB277Q wirkt ein wenig wie eine Light-Version des eben beschriebenen Monitors. Statt 144 Hz mit Freesync bietet Asus hier beim deutlich günstigeren Monitor lediglich statische 75 Hz. Außerdem sind die USB-Buchsen verschwunden. Zudem schluckt der Monitor etwas mehr Strom, wenn auch nur unwesentlich. Soweit die wesentlichen Unterschiede beider Asus-Modelle. Wie der große Bruder hat auch das PB277Q das gute On-Screen-Menü mit Fps-Counter und Fadenkreuz.

Gleich geblieben ist die gute Bildqualität. Auch hier messen wir recht geringe Farbabweichungen, einen kurzen Input Lag über 10,4 ms sowie Differenzen in der Ausleuchtung nur bis zehn Prozent. Hier unterscheiden sich die beiden Asus-Modelle kaum. Mit ein Grund für den dritten Platz des PB277Q, dessen Marktpreis bei circa 300 Euro liegt. Der zweitgünstigste Monitor in unserer Testcharge, der beweist, dass ein gutes Display nicht viel Geld kosten muss. Das zeichnen wir mit unserem Spar-Tipp aus. Wer mit der statischen Bildwiederholrate leben kann, findet hiermit den besten WQHD-Einstieg.



Mit dem „Leo Bodnar Video Signal Input Lag Tester" erhalten wir einen Wert über den Input Lag – jedoch nur bei Full-HD-Auflösung über den HDMI-Anschluss.

AOC AGON AG241QX UND AG241QG: Zwillingsmodelle mit Freesync und G-Sync. Es handelt sich bei beiden Modellen um die einzigen 24-Zoll-Monitore in unserer Marktübersicht. Die beiden Gaming-Geräte von AOC unterscheiden sich lediglich in der Version der variablen Bildwiederholrate – also G-Sync und Freesync – und dementsprechend auch deutlich im Preis. Der AG241QG mit G-Sync ist nämlich gut 150 Euro bzw. knapp 40 Prozent teurer als sein Freesync-Bruder AG241QX. Dafür ist das Intervall bei der Nvidia-Variante etwas größer: Es reicht von 30 bis 165 Hz – beim Freesync-Modell nur bis 144 Hz. Ein unwesentlicher Unterschied, zumal die Kaufentscheidung ohnehin die bereits vorhandene Grafikkarte fällt. Bei beiden Modellen gefällt der drehbare massive Vollmetall-Standfuß, der erlaubt, die Höhe des Displays um bis zu 21 cm zu verstellen. Auch die Kabelführung und der Haltegriff am Ständer wirken durchdacht.

AKTUELLE BILDSCHIRMAUFLÖSUNGEN IM VERGLEICH

WQHD ist nicht nur preislich, sondern auch in der Größe die goldene Mitte unter den Auflösungen. In der Breite entspricht die Pixelzahl dem Ultrawide-Format in 1080p bzw. in der Höhe dem in 1440p.

Die WQHD-Auflösung verfügt über 77 Prozent mehr Pixel als Full HD. Die Pixeldichte ist bei gleicher Bilddiagonale also um ein Drittel höher. Anders ausgedrückt: Die Pixel sind um ein Drittel kleiner. Full HD ist noch immer die beliebteste Auflösung, allein die Menge an gelisteten Modellen im Preisvergleich der PCGH-Kollegen (http://preisvergleich.pcgameshardware.de) zeigt das. Noch immer gibt es mehr Full-HD-Geräte als alle anderen Auflösungen zusammen. Direkt dahinter kommt WQHD. Die vierfache 720p-Auflösung ist die einzige Alternative im 16:9-Format zwischen Full HD und UHD.

Full HD
(1.920 x 1.080)

UW-UXGA
(2.560 x 1.080)

WUXGA (1.920 x 1.200)

WQHD
(2.560 x 1.440)

UWQHD
(3.440 x 1.440)

WQXGA (2.560 x 1.600)

UHD
(3.840 x 2.160)

Ein einfaches, aber nützliches Accessoire beider Modelle ist die ausklappbare Headset-Halterung. Äußerlich fast identisch, zeigt sich erst bei näherem Hinsehen ein Unterschied: Das Freesync-Modell hat einen HDMI-Anschluss mehr. Das ist zumindest bei G-Sync verschmerzbar, da es sowieso nur per Displayport funktioniert. Die Messwerte beider Modelle sind nicht ganz so gleich: Helligkeit, Kontrast, Input Lag und Farbtreue sind beim AG241QX leicht besser – wenn auch wirklich nur unwesentlich. Aber deswegen liegt es einen Platz vorne.

Die Agon-Modelle von AOC und die Zowie-Monitore von Benq bieten eine Kabelfernbedienung – praktisch für alle, die das Display individuell fürs Spiel konfigurieren.

IIYAMA GB2783QSU: Kompromiss-Monitor mit Freesync. Günstiger geht ein WQHD-Monitor mit Diagonale über 27 Zoll wohl kaum. Verglichen mit dem Asus PB277Q, der preislich in etwa gleichauf liegt, hat der Iiyama-Monitor Freesync mit an Bord. Zwar nur zwischen 55 und 75 Hz, aber immerhin. Eine höhere Bildwiederholrate ist nur zu einem deutlich höheren Preis (Asus MG278Q) oder mit geringem Preisaufschlag, aber kleinerem 24-Zoll-Display (AOC Agon AG241QX) zu haben. Nichtsdestotrotz kommt unsere Preis-Leistungs-Auszeichnung des Iiyama GB2783QSU nicht von ungefähr: Die Ausstattung wirkt nämlich solide: Mit DVI, HDMI und Displayport stehen zunächst alle aktuellen Grafikeingänge zur Verfügung. Zudem gefallen uns die USB-3.0-Buchsen an der Seite, die dort viel bequemer erreichbar sind als etwa an der Unterseite oder Rückseite. Mit Audiobuchsen, Lautsprecher und flexiblem Standfuß fehlt es dem Monitor an nichts. Aber nicht nur äußerlich schneidet er gut ab. Auch das Display kann sich wortwörtlich sehen lassen: Mit nur acht Prozent sind die Helligkeitsabweichungen in den Ecken gering und die Ausleuchtung damit recht gleichmäßig. Farbtreue, Kontrast und Schwarzwert liegen im guten Durchschnitt für ein TN-Panel. Da sich Schlieren in mittlerer Overdrive-Einstellung in Grenzen halten, liefert der Monitor auch in Bewegung ein gutes Bild. Wem der Asus PB277Q gefällt, dort aber Freesync fehlt, für den ist der Iiyama GB2783QSU die richtige Wahl.

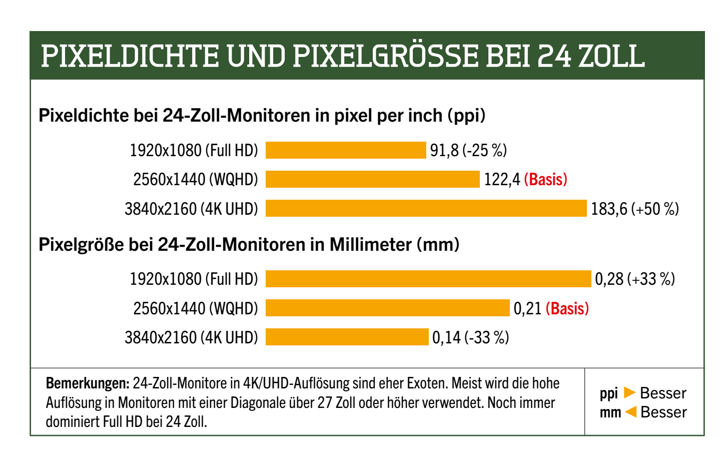
ACER XG270HU: Schickes Modell, aber unflexibel. Auch der Acer-Vertreter der WQHD-Monitore

DICHTE UND GRÖSSE DER PIXEL BELIEBTER MONITORGRÖSSEN

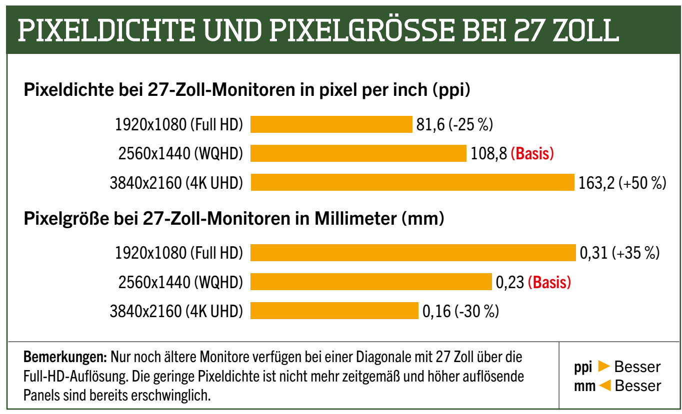
Seitenverhältnis/Auflösung		Anzahl MP*	Pixelgröße 24"	Pixeldichte 24"	Pixelgröße 27"	Pixeldichte 27"	Gelistete Modelle**
16:9	1920x1080 (Full HD)	2,1	0,28 mm	91,8 ppi	0,31 mm	81,6 ppi	919
	2560x1440 (WQHD)	3,7	0,21 mm	122,4 ppi	0,23 mm	108,8 ppi	135
	3840x2160 (4K UHD)	8,3	0,14 mm	183,6 ppi	0,16 mm	163,2 ppi	98
Seitenverhältnis/Auflösung		**Anzahl MP***	**Pixelgröße 24"**	**Pixeldichte 24"**	**Pixelgröße 30"**	**Pixeldichte 30"**	**Gelistete Modelle****
16:10	1920x1200 (WUXGA)	2,3	0,27 mm	94,3 ppi	–	–	103
	2560x1600 (WQXGA)	4,1	–	–	0,25 mm	100,6 ppi	14
Seitenverhältnis/Auflösung		**Anzahl MP***	**Pixelgröße 29"**	**Pixeldichte 29"**	**Pixelgröße 34"**	**Pixeldichte 34"**	**Gelistete Modelle****
21:9	2560x1080 (UW-UXGA)	2,8	0,26 mm	96,0 ppi	0,31 mm	81,9 ppi	37
	3440x1440 (UWQHD)	5,0	0,20 mm	129,0 ppi	0,23 mm	110,0 ppi	34

*Megapixel; **Quelle: http://preisvergleich.pcgameshardware.de

PIXELDICHTE UND PIXELGRÖSSE BEI 24 ZOLL



PIXELDICHTE UND PIXELGRÖSSE BEI 27 ZOLL



bietet Freesync. Mit zwischen 40 und 60 Hz ist die Reichweite etwas knapp und niedrig, sodass die variable Bildwiederholrate selten ein brauchbares Merkmal sein dürfte. Die Funktion taugt gegen Bildrisse nur in Spielen, in denen so geringe Frameraten akzeptabel sind, etwa in Strategiespielen. Darüber hinaus macht das Panel nach unseren Messungen einen passablen Eindruck: Die maximale Helligkeit ist mit circa 370 cd/m² recht gut, der Schwarzwert mit 0,5 cd/m² nicht zu hoch und der daraus resultierende Kontrast mit 800:1 über dem Durchschnitt. Auch die Messungen der Farbtreue und der Ausleuchtung lassen kein Defizit erkennen. Kurzum: Das Display des XG270HU ist brauchbar und grundsolide.

Weniger gut ist die Ausstattung des Monitors: Der Standfuß etwa ist so flexibel wie eine Brechstange, nämlich gar nicht. Der Monitor ist weder drehbar noch höhenverstellbar. Wer nun meint, dieses Manko etwa mit einer Monitorhalterung beheben zu können, erlebt die nächste Enttäuschung: Das Gerät verfügt nämlich nicht über eine Vesa-Aufnahme an der Rückseite. Der Bildschirm ist lediglich in der Vertikalen etwas neigbar. Immerhin ist die Anschlussausstattung passabel: Das Trio der digitalen Grafikeingänge und eine Kopfhörerbuchse finden Platz. Ebenso wie zwei kleine Lautsprecher. Mit knapp vier Kilogramm ist der Acer-Monitor außerdem das mit Abstand leichteste Modell. Den gleichen Monitor gibt es auch in einer 144-Hz-Version.



Gamer stehen auf farbige LEDs – und das in allen PC-Komponenten. Das glaubt auch Viewsonic und verpasst dem XG2703-GS einen leuchtenden Standfuß.

VIEWSONIC VX2778: Endlich ein IPS-Display. Das zweite Modell von Viewsonic ist ebenfalls eines mit IPS-Panel, die beiden einzigen unter den zehn Testkandidaten. Es beweist, dass das kein Garant für Bildqualität sein muss. Zunächst mal macht sich das im Preis bemerkbar. Während die vergleichbare TN-Konkurrenz für gut unter 400 Euro zu haben ist, liegt der Preis des VX2778 deutlich darüber. Im Messparcours gefällt das Display zunächst mit einer guten Maximalhelligkeit weit über 400 cd/m² und einer recht geringen Schlierenbildung. Der große Wermutstropfen ist die ungleichmäßige Ausleuchtung: Unterschiede bis zu 20 Prozent sind in der Helligkeit im oberen Drittel des Displays sichtbar. Wäre nicht dieser Pferdefuß, würde das Display in seiner Preiskategorie mit guter Farbtreue, hohem Kontrast, niedrigem Schwarzwert und wenig Input Lag in Sachen Bildqualität am besten abschneiden. Feste 60 Hz ohne Free- oder G-Sync sind zudem das Mindeste in Sachen Bildwiederholrate. Es handelt sich eben um keinen dedizierten Gaming-Monitor. Das muss nicht heißen, dass er spieleuntauglich ist, was der Input Lag von nur 9,6 ms beweist. Wie auch der Acer-Monitor ist der Standfuß des Viewsonic-Geräts weder drehbar noch höhenverstellbar. Aber wozu gibt es schließlich Telefonbücher? Spaß beiseite: Zumindest sind Vesa-Bohrungen für eine Monitorhalterung sowie Audioausgang und Boxen vorhanden. Es ist außerdem der einzige Monitor mit einem zusätzlichen Mini-Displayport-Anschluss. Ein wirklicher Vorteil ist das nicht, es spart bestenfalls einen Adapter. Zudem liegt ausschließlich ein Displayport-Kabel dem Gerät bei. Ein weiterer, aber kleiner Unterschied zu den meisten anderen Modellen sind die zwei statt drei Jahre Garantie – dafür aber mit Abholung (Pick-up & Return). Wer über die etwas magere Ausstattung hinwegsieht, bekommt mit dem VX2778 noch immer einen guten Allrounder mit IPS-Display.

BENQ ZOWIE XL2735: Überzeugt nur in der B-Note. Die Zowies von Benq sind voll und ganz auf E-Sport zugeschnitten – also ganz und gar keine Allrounder. Das ist schon am reichhaltigen Zubehör und den äußeren Merkmalen ersichtlich: Wie auch die Agons hat der Standfuß einen praktischen Tragegriff. Sogar eine Plastikhülle legt Benq bei, sodass der Transport zur LAN-Party trotz des recht hohen Gewichts von 12 kg problemlos verläuft. Mit einem Knopf ist das Display auch schnell vom Standfuß gelöst. Typisch für die Zowies sind die Segelohren – offiziell Fokusblenden genannt. Sie sollen helfen, sich auf das Bild zu konzentrieren. Als Schutz vor Lichteinfall, wie sie etwa bei Grafikmonitoren fungieren, eignen sie sich hier kaum. Mit einer Headset-Halterung, einer Fernbedienung und USB-Ports an der rechten Kante scheint Benq an alles gedacht zu haben. Wer das Datenblatt studiert, mag zunächst eine variable Bildwiederholrate vermissen – die ist fix bei 144 Hz. Der Grund ist das sogenannte „DyAc“, das zwischen jedem Frame ein schwarzes Bild einfügt. Das ist schon von anderen Herstellern als „Black Frame Insertion“ bekannt. Diese Technik, die das Bild realistischer wirken lassen soll, ist nicht mit einer dynamischen Frequenz kompatibel. In unseren Messungen schneidet der Zowie durchweg mittelmäßig ab. Schwächen zeigen sich in der Werkseinstellung, denn das Bild wirkt etwas flau. Die Gammakorrektur im Menü wirkt dem etwas entgegen. Die Overdrive-Funktion sorgt in allen Stufen für einen deutlichen Korona-Effekt. Es zeigt sich abermals, dass der Zowie reaktionsschnell sein möchte – ohne Rücksicht auf die Bildqualität. Der Monitor ist auf High-Fps-Gaming zugeschnitten ohne Kompromisse zugunsten der bestenfalls mittelmäßigen Bildqualität.

AOC Q2778VQE: Günstig und schlicht, aber nicht unbedingt schlecht. Welche Ansprüche kann man an das mit Abstand günstigste Gerät haben? Natürlich schneiden andere Modelle besser ab. Wer die Daten der Testtabelle vergleicht, stellt aber fest, dass sich der AOC-Monitor nicht verstecken muss: Die Helligkeit von nur knapp 300 cd/m² ist noch mehr als genug für helle Räume, auch der Kontrast schwächelt nicht mit 800:1. Zudem ist die Ausleuchtung recht gleichmäßig und die Farbtreue ganz gut. Erst der Input Lag erreicht fast die spürbare Schmerzgrenze von 30 ms. Das Spielen von Ego-Shooter fällt damit flach. Wer in dieser Preisregion schnellere Schaltzeiten erwartet, sollte auf Full HD zurückgreifen. Der AOC ist eher ein günstiger Allrounder: Mit VGA hat er als einziger WQHD-Monitor eine analoge Grafikbuchse an Bord. ❑

WQHD MUSS NICHT TEUER SEIN

Die UHD-Auflösung erfordert High-End-Grafikleistung und ist zudem nur bis 60 Hz möglich. Im 16:9-Format ist daher WQHD die einzige Alternative zu Full HD, die außerdem nicht teuer sein muss. Es ist nicht die Auflösung, welche die Monitore teurer macht. Bei gleichem Preis greift man daher besser gleich zum höher auflösenden Modell.

WQHD-MONITORE

Auszug aus Testtabelle mit 30 Wertungskriterien

	27 Zoll PC Games SPARTIPP Ausgabe 04/2017 1.56	27 Zoll	27 Zoll PC Games TOPPRODUKT Ausgabe 04/2017 1.68	24 Zoll	24 Zoll
Produktname	**XG2703-GS**	**MG278Q**	**PB277Q**	**Agon AG241QX**	**Agon AG241QG**
Hersteller	Viewsonic	Asus	Asus	AOC	AOC
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 850,-/Befriedigend	Ca. € 500,-/Gut	Ca. € 300,-/Gut	Ca. € 380,-/Befriedigend	Ca. € 525,-/Befriedigend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1504306	www.pcgh.de/preis/1277261	www.pcgh.de/preis/1415774	www.pcgh.de/preis/1513909	www.pcgh.de/preis/1476116
Ausstattung (20 %)	**1,58**	**1,28**	**1,63**	**1,73**	**1,78**
Diagonale/Anschlüsse	68,8 cm/1 × HDMI 1.4, 1 × Displayport 1.2	68,6 cm/1 × DVI, 2 × HDMI, 1 × Displayport 1.2	68,6 cm/1 × VGA, 1 × DVI, 1 × HDMI, 1 × Displayport 1.2	60,5 cm/2 × HDMI, 1 × Displayport	60,5 cm/1 × HDMI, 1 × Displayport
Max. Auflösung/Pixeldichte	2.560 × 1.440/108 ppi	2.560 × 1.440/108 ppi	2.560 × 1.440/108 ppi	2.560 × 1.440/122ppi	2.560 × 1.440/122ppi
Panel/Hintergrundbeleuchtung	IPS/LED	TN/LED	TN/LED	TN/LED	TN/LED
Netzteil	Extern	Intern	Intern	Extern	Extern
Gewicht/Maße	7,0 kg/63 × 53 × 25 cm	11,5 kg/63 × 56 × 23 cm	10,5 kg/63 × 56 × 22 cm	5,5 kg/55 × 49 × 21 cm	5,5 kg/55 × 49 × 21 cm
Pivot 90Grad/neigbar/höhenverstellbar	Ja/-5°,20°/10 cm	Ja/-5°,20°/15 cm	Ja/-5°,20°/12 cm	Ja/-4°,21°/13 cm	Ja/-4°,21°/13 cm
Garantie	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre
Sonstiges/Zubehör	USB-3.0-Hub, 2 × 2 Watt Lautsprecher, Kopfhörerausgang, beleuchteter Standfuß	USB-3.0-Hub,2 × 2 Watt Lautsprecher, drehbarer Standfuß, Kopfhörerausgang, Mikrofoneingang, Fps Counter, Onscreen Crosshair	2 × 2 Watt Lautsprecher, drehbarer Standfuß, Kopfhörerausgang, Mikrofoneingang, Fps Counter, Onscreen Crosshair	2 × 2 Watt Lautsprecher, Kopfhörerausgang, Mikrofoneingang, 4 × USB 3.0, Headset-Halterung	2 × 2 Watt Lautsprecher, Kopfhörerausgang, Mikrofoneingang, 4 × USB 3.0, Headset-Halterung
Eigenschaften (20 %)	**2,37**	**2,46**	**2,55**	**2,29**	**2,36**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	178/178 Grad	170/160 Grad	170/160 Grad	170/160 Grad	170/160 Grad
Bildwiederholrate/VRR	30-165 Hz/G-Sync	40-144 Hz/Freesync	75 Hz/Nein	30-144 Hz/Freesync	30-165 Hz/G-Sync
Kontrastverhältnis/Schwarzwert	1118:1/0,3 cd/m²	649:1/0,6 cd/m²	814:1/0,5 cd/m²	901:1/0,5 cd/m²	717:1/0,6 cd/m²
Max. Leistungsaufnahme/Standby	41 Watt/10,7 Watt	42,4 Watt/0,6 Watt	49,8 Watt/1,4 Watt	30,2 Watt/0,4 Watt	30,3 Watt/0,4 Watt
Leistung (60 %)	**1,29**	**1,49**	**1,41**	**1,52**	**1,53**
Input Lag (Leo Bodnar)	12,1 ms	10,4 ms	10,4 ms	10,6 ms	13,0 ms
Farbabweichungen (ø Delta E 2000)	3,3	4,4	3,8	4,7	5,5
Max. Helligkeit	354,7 cd/m²	402,1 cd/m²	388,3 cd/m²	427,5 cd/m²	449,2 cd/m²
Helligkeitsabweichungen	Bis 12 %	Bis 11 %	Bis 10 %	Bis 15 %	Bis 11 %
Schlieren-/Korona-Bildung	Wenig/keine	Wenig/wenig	Sichtbar/wenig	Sichtbar/sichtbar	Sichtbar/sichtbar
FAZIT	+ Gute Bildqualität + G-Sync bis 165 Hz − Hoher Standby-Verbrauch	+ Gute Ausstattung + Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis − Niedriger Kontrast	+ Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis + Gute Farbtreue − Kein Freesync	+ Freesync bis 144 Hz + Standfuß aus Vollmetall − Ausleuchtung mittelmäßig	+ G-Sync bis 165 Hz + Standfuß aus Vollmetall − Ausleuchtung mittelmäßig
	Wertung: 1,56	**Wertung: 1,64**	**Wertung: 1,68**	**Wertung: 1,72**	**Wertung: 1,74**

WQHD-MONITORE

Auszug aus Testtabelle mit 30 Wertungskriterien

	27 Zoll	27 Zoll	27 Zoll	27 Zoll	27 Zoll
Produktname	**GB2783QSU**	**XG270HU**	**VX2778**	**Zowie XL2735**	**Q2778VQE**
Hersteller	Iiyama	Acer	Viewsonic	Benq	AOC
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 320,-/Gut	Ca. € 340,-/Gut	Ca. € 460,-/Gut	Ca. € 750,-/Befriedigend	Ca. € 245,-/Gut
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1515062	www.pcgh.de/preis/1474187	www.pcgh.de/preis/1471207	www.pcgh.de/preis/1493548	www.pcgh.de/preis/1527074
Ausstattung (20 %)	**1,53**	**1,83**	**2,28**	**1,91**	**2,03**
Diagonale/Anschlüsse	68,6 cm/1 × DVI, 1 × HDMI, 1 × Displayport 1.2	68,6 cm/1 × DVI, 1 × HDMI, 1 × Displayport 1.2	68,6 cm/1 × Mini DP, 1 × HDMI, 1 × Displayport 1.2	68,6 cm/1 × DVI, 2 × HDMI, 1 × Displayport 1.2	68,6 cm/1 × VGA, 1 × DVI, 1 × HDMI, 1 × Displayport 1.2
Max. Auflösung/Pixeldichte	2.560 × 1.440/108ppi	2.560 × 1.440/108ppi	2.560 × 1.440/108 ppi	2.560 × 1.440/108 ppi	2.560 × 1.440/108ppi
Panel/Hintergrundbeleuchtung	TN/LED	TN/LED	IPS/LED	TN/LED	TN/LED
Netzteil	Intern	Extern	Intern	Intern	Intern
Gewicht/Maße	6,1 kg/62 × 53 × 23 cm	3,8 kg/61 × 46 × 21 cm	4,9 kg/61 × 46 × 19 cm	12,3 kg/63 × 56 × 23 cm	4,8 kg/61 × 46 × 21 cm
Pivot 90Grad/neigbar/höhenverstellbar	Ja/-5°,15°/13 cm	Nein/-5°,15°/Nein	Nein/-5°,15°/Nein	Ja/-5°,15°/14 cm	Nein/-4°,21°/Nein
Garantie	3 Jahre	3 Jahre Pickup & Return	2 Jahre Pickup & Return	2 Jahre Pickup & Return	3 Jahre
Sonstiges/Zubehör	USB-3.0-Hub, drehbarer Standfuß, Kopfhörerausgang, 2 × 2 Watt Lautsprecher	2 × 2 Watt Lautsprecher, Kopfhörerausgang,	2 × 2 Watt Lautsprecher, Kopfhörerausgang	USB-3.0-Hub, drehbarer Standfuß, Kopfhörerausgang, Mikrofoneingang, Fokusblende, Headset-Aufhängung, Schutzhülle	2 × 2 Watt Lautsprecher, Kopfhörerausgang
Eigenschaften (20 %)	**2,49**	**2,46**	**2,38**	**2,41**	**2,49**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	170/160 Grad	170/160 Grad	178/178 Grad	170/160 Grad	170/160 Grad
Bildwiederholrate/VRR	55-75 Hz/Freesync	40-60 Hz/Freesync	60 Hz/Nein	144 Hz/Nein	60 Hz/Nein
Kontrastverhältnis/Schwarzwert	777:1/0,5 cd/m²	832:1/0,5 cd/m²	973:1/0,4 cd/m²	713:1/0,6 cd/m²	801:1/0,4 cd/m²
Max. Leistungsaufnahme/Standby	40,2 Watt/0,3 Watt	41,5 Watt/0,3 Watt	27,4 Watt/0,3 Watt	30,9 Watt/0,4 Watt	43,1 Watt/0,3 Watt
Leistung (60 %)	**1,69**	**1,60**	**1,57**	**1,87**	**1,89**
Input Lag (Leo Bodnar)	10,2 ms	10,2 ms	9,6 ms	12,2 ms	27,1 ms
Farbabweichungen (ø Delta E 2000)	7,4	5,3	4,3	8,4	4,4
Max. Helligkeit	367 cd/m²	374,4 cd/m²	425,4 cd/m²	434,7 cd/m²	304,4 cd/m²
Helligkeitsabweichungen	Bis 8 %	Bis 7 %	Bis 19 %	Bis 10 %	Bis 9 %
Schlieren-/Korona-Bildung	Sichtbar/gering	Sichtbar/sichtbar	Wenig/wenig	Wenig/wenig	Sichtbar/sichtbar
FAZIT	+ Gute Ausstattung + Geringer Input Lag − Knappe Freesync-Range	+ Gleichmäßige Ausleuchtung + Relativ leicht − Nicht höhenverstellbar	+ Geringer Input Lag + Gute Farbtreue − Magere Ausstattung	+ Gute Ausstattung + Hohe Maximalhelligkeit − Geringe Farbtreue	+ Gute Farbtreue + Günstig − Hoher Input Lag
	Wertung: 1,82	**Wertung: 1,82**	**Wertung: 1,87**	**Wertung: 1,98**	**Wertung: 2,03**



50 JAHRE MARKEN-QUALITÄT VOM EXPERTEN!



Desktop-PC Pavilion 560-p032ng Weiß-Silber

- Super Multi-DVD Brenner
- W-LAN, Bluetooth
- 3x Display Port, 1x DVI, 1x HDMI
- 3x USB 3.0; 2x USB 2.0; 1x USB 3.0 (Type-C™)
- Windows 10 Home (64 Bit)

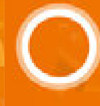
Art.Nr.: 17030556414

Intel® Core™ i7-6700 Prozessor (bis zu 4,00 GHz mit Intel® Turbo-Boost-Technik 2.0, 8 MB Intel® Smart-Cache)

Ultraschnelle 128 GB SSD

1000 GB HDD (7200 U/Min.)





Cortana
Ihre digitale Assistentin erinnert Sie an anstehende Aufgaben und gibt Hinweise und Tipps.



FPO Defender

NVIDIA® GeForce® GTX 1060 - 3GB GDDR5



Intel, das Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern.

Online reservieren – im Markt abholen!

Bei uns finden Sie aus über 450 Fachmärkten Ihren expert Elektromarkt in der Nähe. Unsere Fachmärkte bieten Ihnen neueste Technik zu attraktiven Preisen.

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN WARE NICHT VORHANDEN, BEMÜHEN WIR UNS, DIESE UMGEHEND FÜR SIE ZU BESCHAFFEN! ANGEBOTE SIND NUR BEI TEILNEHMENDEN MÄRKTEN ERHÄLTLICH.

Die Firmierungen und Anschriften der expert-Fachmärkte finden Sie unter www.expert.de und unter der kostenfreien Telefonnummer 08 00 - 05 06 212 • Für die Werbung verantwortlich: expert Warenvertrieb GmbH, Bayernstr. 4, 30855 Langenhagen



PRÄSENTIERT:

16 SEITEN
SONDERBEILAGE

THE LONG JOURNEY HOME

Weiteres Top-Thema:

Bounty Train

Grußwort



Carsten Fichtelmann, Gründer & CEO
Daedalic Entertainment

Geschichte wiederholt sich. Manchmal in längeren Zyklen, manchmal in kürzeren. Heute geht es um einen Zyklus von 6 Monaten. So lange ist es etwa her, dass *Shadow Tactics* die PC-Gaming-Welt im Sturm erobert hat. Kaum ein Spiel hat in diesem Release-Zeitraum weltweit bessere Review-Scores erzielt. Erst recht kein Spiel, bei dem Entwickler und Publisher aus Deutschland kommen. Mimimi Productions und Daedalic Entertainment haben in großartiger Teamarbeit einen Titel auf den Markt gebracht, der wieder mal gerade im eigenen Heimatland am kritischsten gesehen wird – jedenfalls wenn man Reviews aus Deutschland und zum Beispiel Amerika vergleicht. Woher kommt nur diese Selbstgeißelung der Games-Szene in Deutschland? Das ist wahrscheinlich ein Thema, das wir an anderer Stelle mal ausführlich diskutieren müssten.

Heute aber, 6 Monate später, stehen wir vor einem neuen Release „Made in Germany". Und wieder sind die Chancen auf einen internationalen Erfolg mehr als gut. Ein unglaublich talentierter Game Designer setzt mit einem bis in die Haarspitzen motivierten Team ein spannendes Spiele-Konzept um – und das in Düsseldorf bzw. Hamburg. *The Long Journey Home* wird von Andreas Suika und seinem Team im Daedalic Studio West entwickelt. Das Team in Hamburg kümmert sich primär um Sales und Vermarktung. *The Long Journey Home* ist für mich die perfekte Evolution dessen, was Daedalic seit Jahren erfolgreich macht: Eine packende Story mit fesselnden Charakteren, eine ganz eigene Bildsprache und Entwickler, die ihr Handwerk verstehen.

Das Spiel verbindet typische Mechaniken aus ganz unterschiedlichen Genres und genau in diesem Mix liegt das Potenzial von *The Long Journey Home*. Auf den folgenden Seiten gibt es alle wichtigen Details zum Titel und das ist der eigentlich wichtige Teil in dieser Beilage. Daher zum Abschluss noch mal ein Gedanke zu den Zyklen: 12 Monate, nachdem *Shadow Tactics* beim Deutschen Entwicklerpreis 2016 als „Bestes deutsches Spiel" gekürt wurde, steht *The Long Journey Home* auf der Shortlist für den gleichen Award – wer darauf wetten möchte, kann sich gern bei mir melden!

Gewinnspiel

Wir statten euch mit der passenden Gaming-Peripherie aus, um für *The Long Journey Home* und *Bounty Train* bestens gerüstet zu sein. Mitmachen und gewinnen!

ROCCAT Kone EMP
Auf diese Maus kannst du dich jederzeit und in jedem Spiel verlassen.
Wert: 79,99 €

Das ROCCAT Cross
Headset bietet hervorragenden Klang und Komfort.
Wert: 69,99 €

Die ROCCAT Isku + Force FX
bietet überragende Qualität, präzise Befehlseingabe und einzigartige Ästhetik.
Wert: 109,99 €

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, schickt uns einfach eine E-Mail an folgende Adresse: win@daedalic.com mit dem Betreff „Gewinnspiel Daedalic". Einsendeschluss ist der 25. April 2017. Teilnahmeberechtigt sind alle Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden.

Inhalt

Impressum

Ein Unternehmen der
MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.playvier.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Chefredakteur (V.i.S.d.P.) Wolfgang Fischer, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Verantwortlicher Redakteur Felix Schütz
Redaktion Felix Schütz, Katharina Reuss
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer
Layout Sebastian Bienert, Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert
Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller
Marketing Jeanette Haag
Produktion Uwe Hönig

ISSN/Vertriebskennzeichen:
PC Games ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH,
Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul Obr. Modina,
30-733 Krakau, Polen

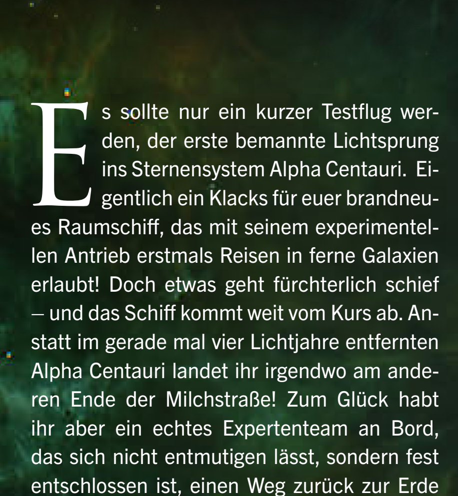
MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel:
SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

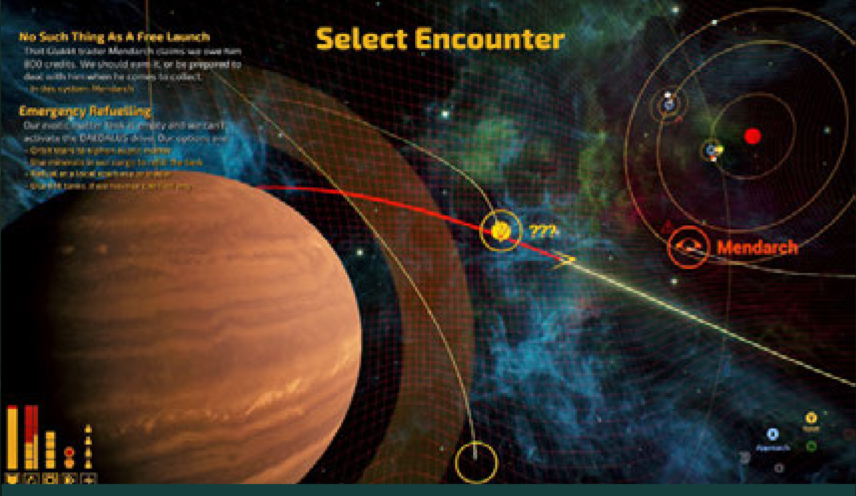
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, HARPER'S BAZAAR, JOY, SHAPE, HOT MODA, SHAPE, ESQUIRE, PLAYBOY, CKM, JAMI
Ungarn: JOY, ÉVA, IN STYLE, SHAPE, MEN'S HEALTH, RUNNERS WORLD,PLAYBOY, APA

THE LONG JOURNEY HOME

Es sollte nur ein kurzer Testflug werden, der erste bemannte Lichtsprung ins Sternensystem Alpha Centauri. Eigentlich ein Klacks für euer brandneues Raumschiff, das mit seinem experimentellen Antrieb erstmals Reisen in ferne Galaxien erlaubt! Doch etwas geht fürchterlich schief – und das Schiff kommt weit vom Kurs ab. Anstatt im gerade mal vier Lichtjahre entfernten Alpha Centauri landet ihr irgendwo am anderen Ende der Milchstraße! Zum Glück habt ihr aber ein echtes Expertenteam an Bord, das sich nicht entmutigen lässt, sondern fest entschlossen ist, einen Weg zurück zur Erde zu finden. Der lange Weg nach Hause beginnt.



Welche Abenteuer eure Crew dabei erlebt, liegt ganz bei euch: In *The Long Journey Home* wird kein Pfad streng vorgegeben, ihr entscheidet also jederzeit selbst, wie ihr Aufgaben lösen und den Gefahren auf dem Weg zur Erde trotzen wollt. Dabei gleicht kein Spieldurchgang dem anderen, denn in *The Long Journey Home* bereist ihr ein komplett zufallsgeneriertes Weltall voller Überraschungen: Vor jedem Spielstart wird ein individuelles Spieluniversum für euch generiert, das sich zum Beispiel darin unterscheidet, welchen Aliens ihr begegnet, ob ihr euch unterwegs mit Raumpiraten rumschlagen müsst, welche Technologien ihr findet und welche Quests auf euch warten. Auf der langen Reise gilt es, sowohl das Überleben der Crew sicherzustellen als auch euer Schiff in Schuss halten: Landet auf Planetenoberflächen, um Rohstoffe für Reparaturen und Gase zu ernten, aus denen das Team kostbaren Treibstoff herstellt. Ladet an gefährlichen Sonnen eure Tanks für exotische Materie auf und nutzt Sprungtore, um der Erde einen Schritt näher zu kommen. Erkundet Ruinen und plündert gefährliche Alien-Gräber, erforscht neue Technologien, lernt abgefahrene außerirdische Rassen kennen, stürzt euch in Weltraumkämpfe, trefft knifflige Entscheidungen und lebt mit den Konsequenzen. Ganz gleich, welchen Weg ihr auch einschlagt – euch erwartet ein faszinierender Trip durchs Weltall!



The Long Journey Home bietet große spielerische Freiheit in einem riesigen prozedual erzeugten Universum.

Die Besatzung: Das ist euer Team

Zu Beginn von *The Long Journey Home* könnt ihr bestimmen, ob ihr das Spiel mit einer zufälligen Crew starten oder eure Mannschaft stattdessen lieber selbst zusammenstellen wollt. Zehn Teammitglieder stehen zur Auswahl, davon jedes mit eigenem Fachgebiet und individueller Geschichte. Da es sich bei eurer Mission aber ursprünglich nur um einen Testflug handelte, seid ihr nicht mit voller Besatzung unterwegs, sondern wählt lediglich vier Charaktere aus dem zehnköpfigen Angebot aus. Im Spielverlauf wird euch die Crew immer wieder mit kurzen Meldungen auf Probleme und Gefahren hinweisen, außerdem übernimmt sie wichtige Funktionen an Bord: Manche Teammitglieder eignen sich beispielsweise besonders als Piloten, andere brillieren dagegen beim Erforschen von Alien-Artefakten, übernehmen komplizierte Reparaturen an Bord oder kümmern sich um die Verletzungen ihrer Kameraden. Gebt gut auf eure Besatzung acht – tote oder verlorene Teammitglieder lassen sich nicht ersetzen!



Miriam Wagner, Deutschland
Als Expertin auf dem Gebiet der Angewandten Physik trat Miriam der IASA (International Aeronautic & Space Administration) bei. Sie führt zudem die Kampagne „Das Weltall gehört allen" an, die auch Nicht-Wissenschaftler für die Raumfahrt begeistern soll. Sie bringt ein Erste-Hilfe-Set mit an Bord, mit dem ein Crewmitglied einmal verarztet werden kann.

Simon Castillo, Spanien
Mit Geld ist Castillo bestens vertraut, immerhin ist er Vizepräsident der Schiaparelli Minengesellschaft – dem finanzstärksten Partner der IASA aus dem Privatsektor. Castillo will sich an Bord selbst davon überzeugen, ob das Geld seiner Firma im Raumfahrtprogramm gut angelegt war. Er verfügt über ein Bergungskit, mit dem er nützliche Funde aus Wracks und Ruinen erbeuten kann.

Malcom Winters, USA
Dank seiner Erfahrung als ehemaliger Testpilot der United States Air Force ist Malcom Winters kaum aus der Ruhe zu bringen. Obwohl er mehrmals große Bedenken gegenüber der Weltraummission geäußert hat, ist er die ideale Besetzung, um das Landemodul auf gefährlichen Planeten abzusetzen. Notfalls kann er den Lander sogar eigenhändig reparieren.

Kirsten Barrasso, Kanada
Die hoch angesehene Astronautin war bereits zwei Mal auf der ISS-2-Raumbasis stationiert und danach während der Konstruktion des Raumschiffs als Beraterin für die IASA tätig. Obwohl Ärzte erst kürzlich eine Krebserkrankung bei Kirsten festgestellt haben, wurde sie für den Testflug autorisiert. Kirsten ist in der Lage, einmalig die Außenhülle des Schiffs zu flicken.

Wählt euer Schiff



In *The Long Journey Home* stehen euch mit der ISS Ulysses, ISS Endurance und ISS Discovery drei verschiedene Schiffsmodelle zur Auswahl. Jeder Schiffstyp unterscheidet sich in Grundwerten wie Wendigkeit, Tankvolumen, Hüllenstärke oder Stauraum.

Antriebskraft

Alle Schiffsvarianten verfügen über einen Heckantrieb, der sparsam verwendet werden sollte: Wer ständig Schub gibt und den Kurs zu häufig korrigiert, verbraucht kostbaren Treibstoff!

Lagerkapazität

Hier werden Ressourcen wie nützliche Metalle und Gas, das sich in Treibstoff umarbeiten lässt, gelagert. Außerdem deponiert die Crew hier die seltene exotische Materie, die für Lichtsprünge nötig ist.

Hüllenstärke

Euer Raumschiff ist nicht für eine so lange Mission quer durchs Weltall gemacht! Daher müsst ihr regelmäßig die Panzerung im Auge behalten und entstandene Schäden schnell reparieren.

Das Landungsmodul

Um Planeten zu erkunden, landet ihr dort nicht etwa mit eurem Hauptschiff, sondern setzt stattdessen ein kleines Landungsboot (kurz: Lander) auf der Planetenoberfläche ab. Auch hier stehen drei Modelle mit unterschiedlichen Eigenschaften zur Auswahl.

Das steckt drin

Ähnlich wie euer Mutterschiff verfügt auch der Lander über eigene, kleinere Treibstofftanks, einen Frachtraum, Geräteslots und Schutzverkleidung. Jeder Lander ist mit einem wichtigen Bohrer ausgerüstet, mit dem ihr Ressourcen bergen könnt.

Auf und ab

Lander verfügen über drehbare Schubdüsen, mit denen ihr nicht nur beschleunigen, sondern auch abbremsen könnt – das ist überlebenswichtig, um das empfindliche Landungsmodul sicher auf einer Planetenoberfläche abzusetzen!

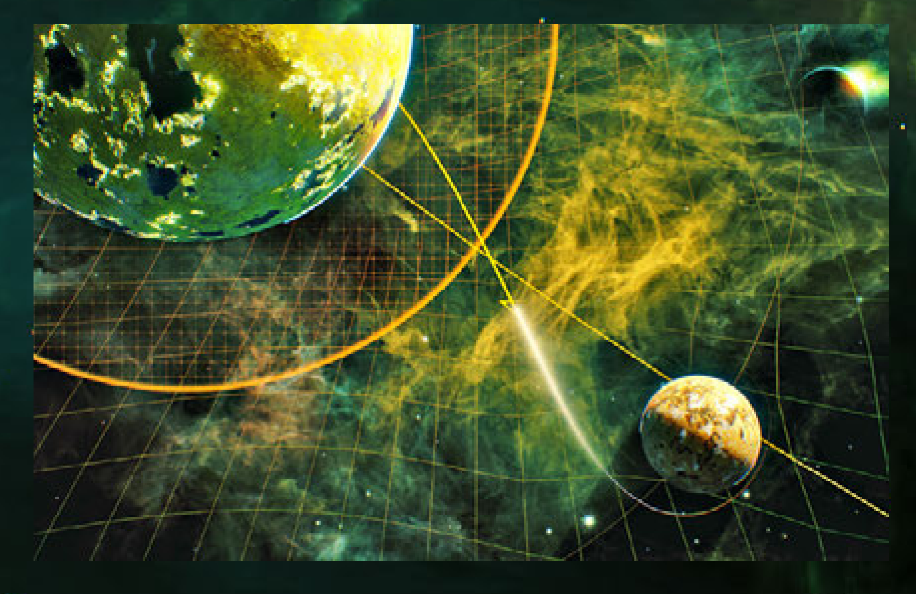
PLANT EURE GALAKTISCHE ROUTE

Euer Weg zurück zur Erde führt euch durch ein riesiges prozedual generiertes Universum. Um die Reiseroute besser planen zu können, legt ihr den Kurs auf einer praktischen Übersichtskarte fest. Dort bestimmt ihr, welches Sonnensystem ihr als Nächstes erkunden möchtet. Aber Vorsicht: Jeder Sprung verbraucht sogenannte exotische Materie, ein spezieller Treibstoff, der für Lichtsprünge zum Einsatz kommt. Nachschub erhaltet ihr etwa an Handelsstationen oder notfalls auch, indem ihr eine Sonne eng umkreist. Dadurch füllen sich eure Materie-Tanks nämlich automatisch auf, allerdings erleidet die Crew dabei auch gefährliche Strahlungsschäden. Überlegt euch also gut, ob ihr das Risiko eingehen möchtet – das Team ist unersetzbar!

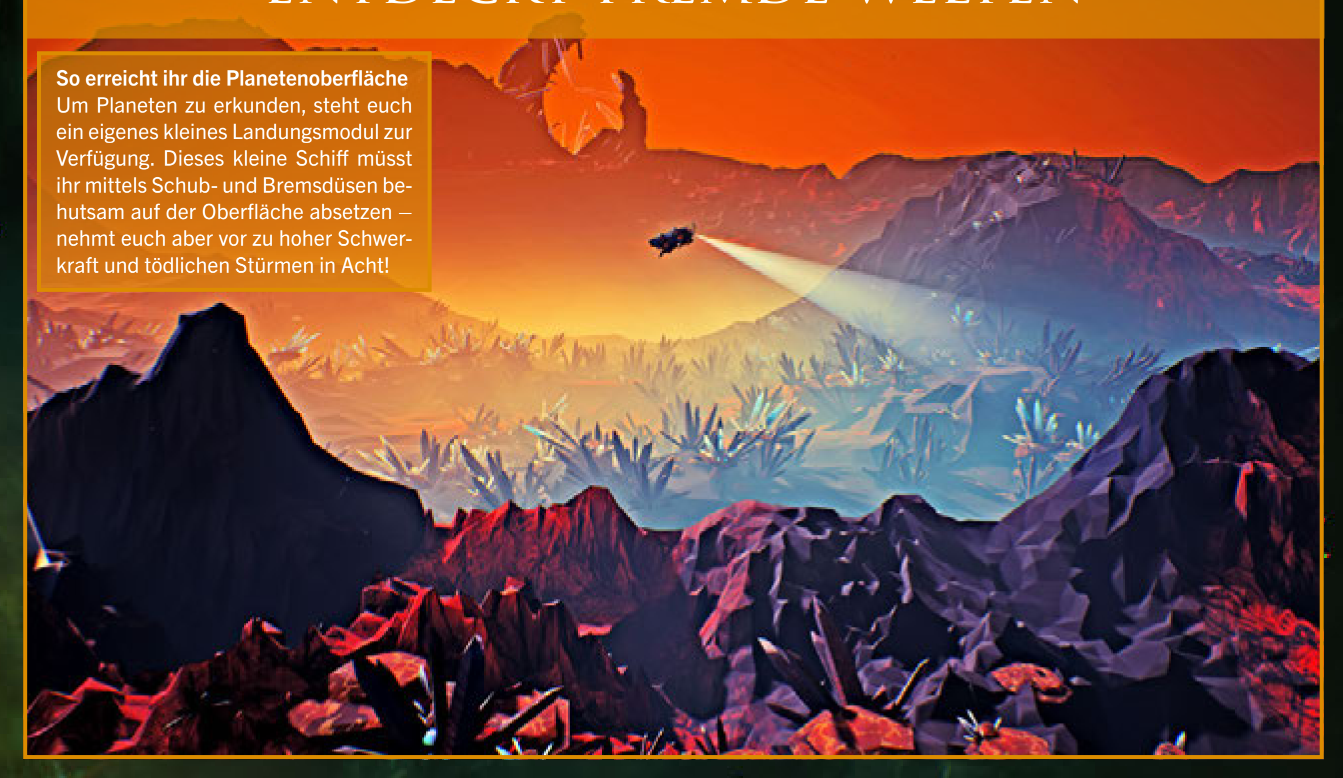


MEISTERT DIE SCHIFFSKONTROLLE

In *The Long Journey Home* müsst ihr nicht nur jede Menge Entscheidungen treffen, sondern auch die Kontrolle eures Raumschiffs übernehmen und dafür sorgen, dass die Crew sicher ihr Ziel erreicht. Die wichtigste Grundregel, die ihr beim Fliegen beherzigen müsst: Im Weltall ist es nicht nötig, ständig aufs Gas zu treten, denn das würde viel zu viel Sprit verbrauchen! Stattdessen gebt ihr nur einmal kurzen, kräftigen Schub mit den Heckdüsen und lasst euer Schiff dann einfach auf sein Ziel zutreiben – dazu wird die Flugbahn als praktische Kurve vor euch eingeblendet. Sobald sich das Schiff einem Planeten nähert, gerät es in sein Gravitationsfeld und wird angezogen – nun müsst ihr geschickt gegenlenken und den Planeten einige Sekunden umkreisen, bis das Schiff automatisch in den Orbit einschwenkt. Geschafft!



ENTDECKT FREMDE WELTEN



So erreicht ihr die Planetenoberfläche
Um Planeten zu erkunden, steht euch ein eigenes kleines Landungsmodul zur Verfügung. Dieses kleine Schiff müsst ihr mittels Schub- und Bremsdüsen behutsam auf der Oberfläche absetzen – nehmt euch aber vor zu hoher Schwerkraft und tödlichen Stürmen in Acht!

SAMMELT ROHSTOFFE UND WISSEN

Nachschub besorgen

Auf Planetenoberflächen könnt ihr an bestimmten Orten nach kostbaren Erzen und Mineralien bohren, die sich für Reparaturen, Technologien oder einfach zum Handeln eignen. An Geysiren habt ihr außerdem die Chance, eure Tanks mit Wasserstoff zu füllen, den ihr dann zurück an Bord eures Schiffs bringen und in Treibstoff umwandeln könnt.





Geheimnisvolle Ruinen erforschen

Hin und wieder werdet ihr bei euren Planetenausflügen auch auf Zeichen früherer Zivilisationen stoßen. Beispielsweise entdeckt ihr ein altes Bauwerk mitsamt Landeplattform – für euch eine ideale Möglichkeit, um euer Schiff dort abzusetzen und die Ruine zu erkunden. Es empfielt sich, für solche Missionen ein Crewmitglied einzusetzen, das besondere Kenntnisse in Archäologie besitzt – so kann es beispielsweise bestimmte Gefahren umgehen oder vielleicht sogar eine kostbare außerirdische Technologie bergen, die ihr später verwenden oder für viel Geld verkaufen könnt. Allerdings sind viele Ruinen auch mit Fallen und Hürden gespickt – oft müsst ihr dann entscheiden, wie sich euer Crewmitglied verhalten soll und hoffen, dass es möglichst unbeschadet aus der Sache rauskommt.



LERNT FREMDE ALIEN-VÖLKER KENNEN



Während ihr immer weiter in die Tiefen des Weltalls vordringt, werdet ihr mit zahlreichen Alien-Völkern Bekanntschaft machen. Etwa mit den noblen Wolphax, den gefährlichen Ilitza oder den fleißigen Reeve, die stets auf der Suche nach neuem Wissen sind. Jede Rasse verfügt über Eigenheiten und Interessen – manche möchten einfach nur plaudern, andere wollen euch übers Ohr hauen, ausplündern oder eines eurer Crewmitglieder in einen intergalaktischen Zoo stecken. Von den zehn Alien-Völkern begegnen euch aber nicht alle in einem Spieldurchgang – wen ihr trefft und wen nicht, bestimmt der Zufall! Dadurch wird man auch beim mehrmaligem Durchspielen immer wieder etwas Neues entdecken.

Diplomatie, Ruf und Handel

Um mit den fremden Wesen kommunzieren zu können, steht euch ein praktischer Übersetzungscomputer zur Verfügung. In den oft humorvollen Gesprächen könnt ihr dann anhand einfacher Vokabeln versuchen, euch verständlich zu machen – mit der Zeit lernt ihr außerdem weitere Begriffe hinzu, die den Umgang mit den Aliens erleichtern. Aber Vorsicht: Nicht jedes außerirdische Wesen ist an euch interessiert. Manche reagieren vielleicht genervt, wenn ihr zu viele Fragen stellt! Dann könnte sogar euer Ruf darunter leiden – versucht euch also mit dem Volk gut zu stellen, das euch in dem Sektor den größten Nutzen bringt. Denkt auch daran, gelegentlich Raumstationen anzusteuern, auf denen ihr nicht nur mit Technologien und Ressourcen handeln, sondern auch neue Aufträge erhalten könnt.





Raumkämpfe

Wenn alle diplomatischen Mittel versagen oder ihr einfach mal Lust auf ein bisschen Streit habt, habt ihr jederzeit die Möglichkeit, in einen Kampfmodus zu wechseln. Dazu fahrt ihr per Knopfdruck eure Waffen und Schutzschilde hoch und stürzt euch in ein Raumgefecht, in dem ihr die Action von oben aus einer Draufsicht verfolgt. Die Kämpfe laufen aber nicht auf einfaches Geballer hinaus, vielmehr müsst ihr euer Schiff geschickt um den Gegner herumlenken – eure Laserkanonen sind nämlich nicht nach vorn gerichtet, sondern an den Seiten montiert. Das bedeutet, ihr müsst euer Schiff so positionieren, dass ihr dem Gegner im richtigen Moment eine volle Breitseite verpassen könnt. Achtet auf feindliche Minen und Raketen, die euren Energieschild durchdringen können!

UNTERWEGS AUF EUREM SCHIFF



Die Unterkünfte

In diesem Schlaf- und Aufenthaltsraum könnt ihr die Mannschaft genauer beobachten und euch über ihren Gesundheitszustand informieren. Im Gegenzug werden sich eure Crewmitglieder zwischendurch immer wieder selbst zu Wort melden – manchmal einfach nur, weil ihnen danach ist, oder aber, weil sie wertvolle Tipps für euch haben. Beispielsweise weist euch euer Team so immer wieder auf etwaige Schäden oder Probleme an Bord hin. Aber Vorsicht: Zieht sich ein Crewmitglied zu viele Verletzungen oder irgendeine scheußlich wuchernde Alien-Infektion zu, müsst ihr schnell handeln und medizinische Hilfe herbeischaffen!

Ausrüstung in Schuss halten

Sowohl das Hauptschiff als auch das Landungsmodul werden unabhängig voneinander verwaltet. Jedes Schiff verfügt über eigene Ausrüstungsplätze, in die ihr verschiedenste Technologien und Geräte einbauen könnt, die ihr auf eurer Entdeckungsreise durchs All erbeutet oder bei Händlern erworben habt. Allerdings gibt selbst die fortschrittlichste Maschine irgendwann den Geist auf und muss gewartet werden. Hier kommen unter anderem die verschiedenen Erze ins Spiel, die ihr auf Planetenoberflächen abbauen könnt.



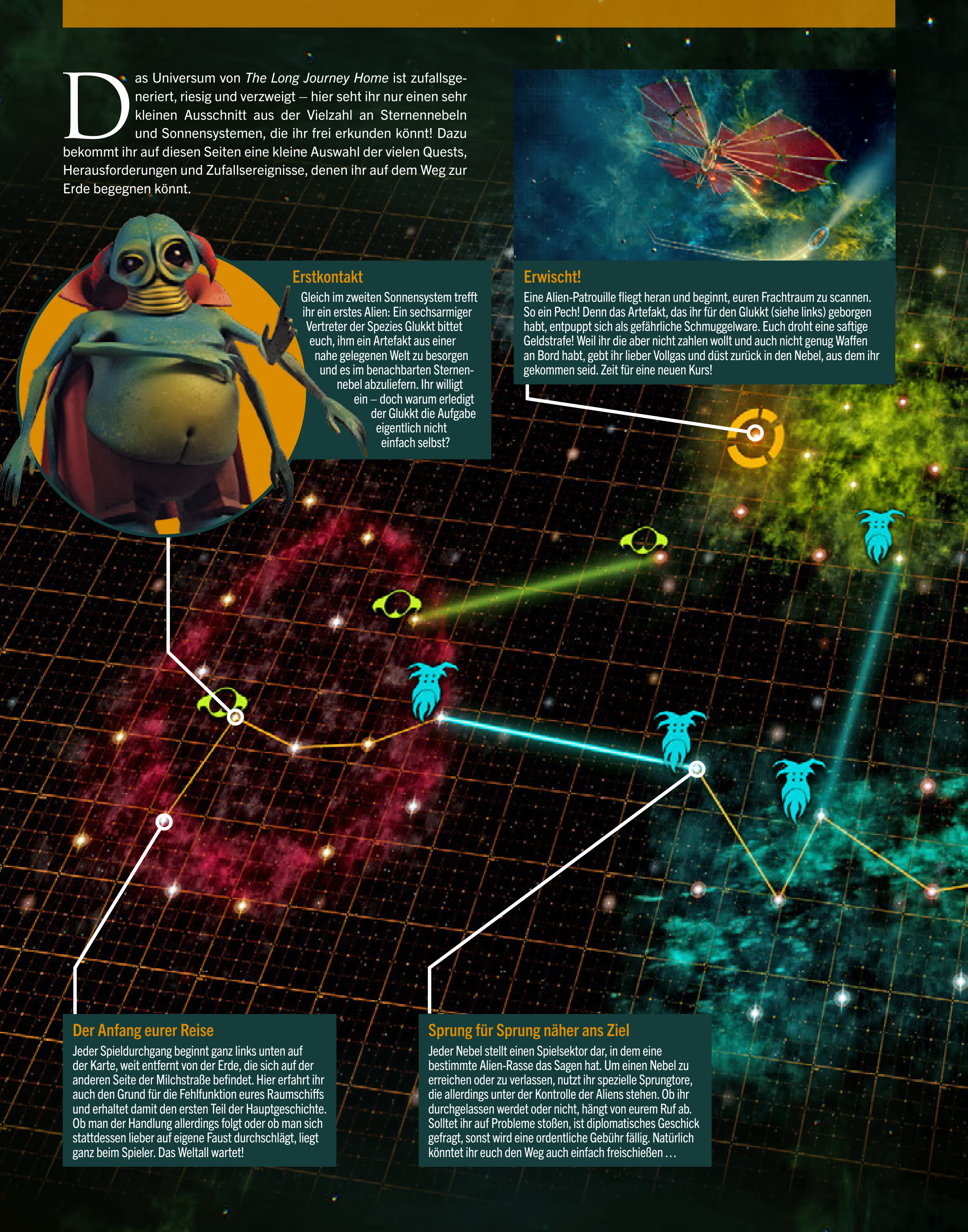


Forschung im Labor

Egal ob ein fremdes Stück Technologie, ein Artefakt, eine bizarre Pflanze oder eine andere Lebensform – was immer ihr auch entdeckt und mit an Bord bringt, landet erst mal hier: im Labor. Hier könnt ihr eure Funde genauer untersuchen und identifizieren lassen. Beispielsweise kann sich ein merkwürdig leuchtendes Alien-Artefakt als kostbares Schmuckstück oder aber als ein wertvoller Tank für exotische Materie entpuppen. Um zu den richtigen Schlüssen zu gelangen, ist es empfehlenswert, die Untersuchung von einem Crewmitglied durchführen zu lassen, das sich auf Wissenschaft und Forschung spezialisiert hat.

DER LANGE WEG NACH HAUSE

Das Universum von *The Long Journey Home* ist zufallsgeneriert, riesig und verzweigt – hier seht ihr nur einen sehr kleinen Ausschnitt aus der Vielzahl an Sternennebeln und Sonnensystemen, die ihr frei erkunden könnt! Dazu bekommt ihr auf diesen Seiten eine kleine Auswahl der vielen Quests, Herausforderungen und Zufallsereignisse, denen ihr auf dem Weg zur Erde begegnen könnt.



Erstkontakt

Gleich im zweiten Sonnensystem trefft ihr ein erstes Alien: Ein sechsarmiger Vertreter der Spezies Glukkt bittet euch, ihm ein Artefakt aus einer nahe gelegenen Welt zu besorgen und es im benachbarten Sternennebel abzuliefern. Ihr willigt ein – doch warum erledigt der Glukkt die Aufgabe eigentlich nicht einfach selbst?

Erwischt!

Eine Alien-Patrouille fliegt heran und beginnt, euren Frachtraum zu scannen. So ein Pech! Denn das Artefakt, das ihr für den Glukkt (siehe links) geborgen habt, entpuppt sich als gefährliche Schmuggelware. Euch droht eine saftige Geldstrafe! Weil ihr die aber nicht zahlen wollt und auch nicht genug Waffen an Bord habt, gebt ihr lieber Vollgas und düst zurück in den Nebel, aus dem ihr gekommen seid. Zeit für eine neuen Kurs!

Der Anfang eurer Reise

Jeder Spieldurchgang beginnt ganz links unten auf der Karte, weit entfernt von der Erde, die sich auf der anderen Seite der Milchstraße befindet. Hier erfahrt ihr auch den Grund für die Fehlfunktion eures Raumschiffs und erhaltet damit den ersten Teil der Hauptgeschichte. Ob man der Handlung allerdings folgt oder ob man sich stattdessen lieber auf eigene Faust durchschlägt, liegt ganz beim Spieler. Das Weltall wartet!

Sprung für Sprung näher ans Ziel

Jeder Nebel stellt einen Spielsektor dar, in dem eine bestimmte Alien-Rasse das Sagen hat. Um einen Nebel zu erreichen oder zu verlassen, nutzt ihr spezielle Sprungtore, die allerdings unter der Kontrolle der Aliens stehen. Ob ihr durchgelassen werdet oder nicht, hängt von eurem Ruf ab. Solltet ihr auf Probleme stoßen, ist diplomatisches Geschick gefragt, sonst wird eine ordentliche Gebühr fällig. Natürlich könntet ihr euch den Weg auch einfach freischießen …



Glück im Unglück

Die Suche nach neuem Treibstoff führt euch auf einen Planeten, der früher einst bewohnt war. In den Ruinen entdeckt ihr ein merkwürdig leuchtendes Artefakt – außerdem bricht sich der Pilot Malcom den Arm. Zurück an Bord muss Malcom mit dem letzten Erste-Hilfe-Set medizinisch versorgt werden. Doch es hat sich gelohnt: Das Artefakt entpuppt sich bei genaueren Untersuchungen im Labor als äußerst wertvoll. Sauber, auf zum Händler!

Piratenangriff!

Das musste ja früher oder später so kommen: Ihr werdet von Piraten attackiert, eure Schutzschilde halten dem Laserbeschuss nicht lange stand. Weil ein weiterer Kampf blanker Selbstmord wäre, fahrt ihr eure Waffen runter und übergebt eure spärliche Fracht.





Medzinischer Notfall

Bislang ist noch alles gut gegangen, doch nun ist es passiert: Nikolay hat sich beim Erkunden einer Alien-Ruine eine unbekannte Infektion zugezogen, die sich schnell ausbreitet. Euer Erste-Hilfe-Set hilft nicht weiter – ihr müsst nun schnell eine Raumstation finden und einen Arzt auftreiben, bevor Nikolay das Zeitliche segnet!

Euer Abenteuer geht weiter

Das Schiff hat einige Schrammen abbekommen, mehrere Aliens wollen euch ans Leder und die Tanks sind beinahe leer – es sieht düster aus. Doch immerhin: Die Crew ist am Leben und hat sich bislang nicht unterkriegen lassen, das ist die Hauptsache. Ihr langer Weg nach Hause hat gerade erst begonnen!

Freundliche Geste

Was für ein Glück! Unterwegs fliegt ein netter Mizzurani heran und bittet euch um ein Gespräch. Ihr nehmt das Angebot an und staunt nicht schlecht: Der grotesk verwachsene Außerirdische schenkt euch als Zeichen seiner Freundschaft einen kompletten EM-Tank! Damit habt ihr eine Extraladung exotische Materie an Bord.





Treibstoff wird knapp

Obwohl ihr sparsam geflogen seid, geht der Sprit langsam zur Neige. Sobald ihr mit leeren Tanks fliegt, wird die Sache ernst – dann fallen die Lebenserhaltungssysteme aus und eure Crew beginnt zu ersticken! Damit das nicht passiert, beschließt ihr, euch auf die Suche nach einem Planeten mit Wasserstoffvorkommen zu machen.

BOUNTY TRAIN

ZUG UM ZUG IN RICHTUNG WESTEN!

Die USA im Jahre 1860 – eine Zeit der Revolverhelden und des Bürgerkrieges, aber auch die goldene Ära der Dampflokomotiven! In dieser chaotischen, aber auch sehr aufregenden Epoche habt ihr nur ein Ziel: die ersten Transatlantikgleise von der Ost- zur Westküste zu verlegen und ein Vermögen mit dem Zugverkehr zu verdienen. Doch nicht nur ein bösartiger Konkurrent versucht, euch das Geschäft zu verderben, auch Banditenbanden, Brände, der Krieg und Geldnöte machen euch das Leben schwer. Ihr entscheidet, wem ihr vertraut, wen ihr hintergeht, welche Crew ihr anheuert, welche Güter ihr verkauft und wie ihr eure Zugflotte ausstaffiert. In heiklen Momenten müsst ihr sogar selbst die Dampflokomotive steuern! Auf eurem Weg in Richtung Kalifornien steht die Zeit selbstverständlich nicht still, der Krieg wütet, wichtige historische Ereignisse finden statt, Erfindungen werden gemacht – geschickte Lokführer nutzen solche Begebenheiten für sich. Liebhaber von Lokomotiven aller Art freuen sich über die Detailtreue des Fuhrparks, aber auch bei der Gestaltung der Umgebung, der Waffen, Waren und Gebäude haben Corbie Games keine halben Sachen gemacht. Hinter dem Schauwert steht auch der spielerische Anspruch nicht zurück, wer nicht sorgfältig wirtschaftet, sich gegen die Intrigen des Konkurrenten und die Angriffe von allerlei Gesetzlosen zur Wehr setzt, der muss sich rasch von seinem großen Traum der Transatlantikbahn verabschieden. Oder den Schwierigkeitsgrad anpassen – und dann geht es weiter, mit Volldampf voraus!



Nach und nach vergrößert sich eure Bahnstrecke und ihr erreicht den mittleren Westen und die Westküste der USA.

EIN SPIEL, VIELE FACETTEN

Kämpft taktisch

Banditen und Indianer überfallen gelegentlich eure Züge. Wenn es ernst wird, ist Taktik gefragt. Ihr bestimmt, ob der Zug beschleunigt – etwa, wenn ihr fliehen wollt – oder abbremst. Gleichzeitig erteilt ihr der angeheuerten Crew Befehle. Ob sie sich verschanzen oder aggressiv vorgehen, liegt in eurer Hand – und damit ihr in der Hektik nicht unter Zeitdruck geratet und falsche Entscheidungen trefft, könnt ihr die Echtzeitauseinandersetzungen jederzeit pausieren. Besonders heikel in solchen Situationen sind Brandherde. Sowohl eure Passagiere als auch die geladenen Waren schweben in Gefahr, vor allem, wenn ihr leicht entflammbare Rohstoffe wie Öl oder Tabak mit euch führt. Von der Kohle, die als Treibstoff dient, ganz zu schweigen! Habt außerdem immer ein Auge auf die Gesundheit eurer Begleiter. Wer stirbt, bleibt nämlich tot – und die ganze gesammelte Erfahrung des Charakters ist futsch!



Brände sind extrem gefährlich und sollten so rasch wie möglich eingedämmt werden.

Managt eure Züge

Alle Lokomotiven und Waggons in *Bounty Train* sind liebevoll gestaltete, virtuelle Nachbildungen realer Fahrzeuge aus den 1860er-Jahren. Ihr solltet euren Fuhrpark immer in Schuss halten, Schäden reparieren und Upgrades installieren, die eure Züge schneller, widerstandsfähiger oder effektiver machen. Jede Lok hat andere Vor- und Nachteile: Während manche Modelle vor allem in Sachen Tempo punkten, können andere besonders viel Last bewegen. Auch die Anzahl der Crew-Mitglieder hängt vom jeweiligen Zugmodell ab. In Notzeiten könnt ihr eure Luxus-Lokomotiven natürlich verscherbeln, um euch mit einem billigeren Modell eine Weile über Wasser zu halten. Denkt aber daran: Passagiere könnt ihr nur befördern, wenn ihr Personenwägen besitzt und Waren nur, wenn ihr Stauraum dafür habt! Außerdem mögen Kunden keine Unpünktlichkeit, erledigt Aufträge also möglichst rasch!



Mit dem erwirtschafteten Geld verbessert ihr zielgerichtet euren Fuhrpark.

Verdient Geld

Das Schienennetz in den USA deckte Mitte des 19. Jahrhunderts beinahe alle wichtigen Städte ab. Nach und nach baut ihr euren Einflussbereich aus und erschließt neue Gleise, die euch, angefangen bei der Ostküste, nach und nach gen Westen leiten. In jeder Stadt warten lukrative Aufträge und einflussreiche Personen, seien es nun Arbeiter, die ihr anheuern könnt, oder Passagiere, die euch für die Reise bezahlen. Beim Warentransport und dem Wirtschaftssystem des Spiels solltet ihr ein Auge auf ökonomische Beladung haben: Wenn ihr wisst, dass in Philadelphia Tabak gefragt ist und ihr diesen an einem anderen Ort billig einkaufen könnt, dann nichts wie los – wenn es sich angesichts des Kohleverbrauchs finanziell denn lohnt, diese Strecke zu fahren. Wichtig ist auch euer Verhältnis zu den unterschiedlichen Fraktionen im Spiel! Mit Banditenfreunden machen viele Städte ungern Geschäfte ...



Die Bahngleise sind Handelsmittelpunkt und eure erste Anlaufstelle in jeder Stadt.

INTERVIEW MIT ALEX FYLYPOVYCH

Computec: *Worum geht es in Bounty Train?*
Alex Fylypovych: *Bounty Train* ist ein Genremix und deshalb schwierig mit nur wenigen Worten zu umschreiben. Drin stecken ein Wirtschaftspiel, Strategie, Rollenspielelemente und eine Wild-West-Simulation (okay, vielleicht eher Wild-Ost, das Spiel beginnt nämlich an der Ostküste der USA). Ihr seid Besitzer eines Zuges und müsst euch an die Spitze des Eisenbahnunternehmens arbeiten. Um Geld zu verdienen, transportiert ihr Güter und Passagiere, handelt und erledigt Geschäfte mit der Bank. Euren Fuhrpark solltet ihr durch Reparaturen und Upgrades immer in Schuss halten und durch den Kauf von zusätzlichen Wagen und Lokomotiven erweitern. Das ist der Ökonomieaspekt des Spiels. Das Leben damals war außerdem gefährlich, ihr müsst eine Crew anheuern, welche die Banditen und Indianer abwehrt, die es auf eure schönen Züge abgesehen haben! Eure Angestellten rüstet ihr zu diesem Zweck mit unterschiedlichen Waffen, Granaten und Tränken aus, das ist der Rollenspielpart des Titels. Sobald ihr von Reitern verfolgt werdet, müsst ihr den Zug selbst steuern und der Simulationspart von *Bounty Train* beginnt.

Computec: *Wann habt ihr mit der Entwicklung begonnen und wie groß ist das Team?*
Alex Fylypovych: Wir haben im Herbst 2013 mit einem Vier-Personen-Team begonnen, aber schnell gemerkt, dass das zu wenige Leute sind. Im Verlauf des nächstens Jahres haben wir unsere Mannstärke verdoppelt, seitdem arbeiten acht Personen an *Bounty Train*.

Computec: *Ihr habt euch dazu entschieden, Bounty Train im Early Access zu anzubieten – was waren die wichtigsten Änderungen, die ihr aufgrund von Community-Feedback vorgenommen habt?*
Alex Fylypovych: Die Entscheidung für Early Access war die beste, die wir treffen konnten – wir haben so viele tolle Ratschläge und super Feedback bekommen. Das größte Update war wohl die Einbindung eines neuen Waggons, dem Güterzugbegleitwagen, und eines neuen Gebäudes, dem Fahrkartenbüro.

Computec: *Was hat euch inspiriert, woher nehmt ihr die Ideen?*
Alex Fylypovych: Wir alle waren begeistert vom Spiel *FTL*, wir sind aber auch Geschichts-Fans und Liebhaber von den riesigen Dampfmaschinen, die man Lokomotiven nennt! Wir haben uns die Frage gestellt, ob es nicht spannend wäre, mit dem Zug zu reisen und eine Crew zu managen? Später, als wir schon mit der Entwicklung begonnen hatten, entdeckten wir das Spiel *Transarctica* und stellten fest, wie ähnlich es unserem Titel ist.



Alex Fylypovych, Bounty Train Game Designer

Computec: *Kannst du uns mehr zur Story und zum Setting erzählen?*
Alex Fylypovych: *Bounty Train* spielt in den Jahren zwischen 1860 und 1870 in den USA, während der goldenen Zeit der Dampfzüge, in der jede Lokomotive einen eigenen Namen trug. Auch wegen des Bürgerkriegs war das Schienennetz damals für alle sehr wichtig. Das Jahrzehnt bietet einfach die perfekte Zeitspanne für uns, weil es so viel Spannung und Gefahren gab, etwa Zugüberfälle, Indianer, die immer noch um ihr Land kämpften, und die Konföde-



Boston im Norden von New York ist die erste große Stadt, die man nach Spielbeginn erreicht.



Auf einer Reise lauern viele Gefahren: Überfälle, Brände, Unglücksfälle ...

rierten, die gegen die Union in die Schlacht zogen. Ihr seid mittendrin und versucht, in diesem Chaos zu überleben und euer Ziel zu erreichen. In der Story verkörpert ihr Walter Reed, einen der Söhne des Besitzers eines Eisenbahnunternehmens. Walters Vater sollte eigentlich eine transkontinentale Zugstrecke bauen, starb aber vor der Fertigstellung. Um sein Erbe anzutreten, kommt Walter aus Europa zurück in die USA. Der Bösewicht Cornelius Tilberdnar versucht, die Firma von Walters Vater zu übernehmen. Walter entscheidet sich, selbst die Führungsposition in der Firma zu beanspruchen und die Eisenbahnstrecke zu bauen, die sein Vater geplant hatte. Der Kampf um die Aktien beginnt, ihr braucht mit 51 % die Mehrheit, um euch zu durchzusetzen.

Computec: *Gibt es exakte historische Bezüge, etwa bestimmte Waggons oder Gebäude? Wie habt ihr euch das Wissen angeeignet?*
Alex Fylypovych: Wir haben versucht, alle Züge, Waggons, Gebäude und Klamotten so authentisch wie möglich nachzubilden. Zu dem Wissen, das wir uns angeeignet haben, gehören aber nicht nur die Fortbewegungsmittel; auch was die Waffen und die medizinische Versorgung zu Zeiten des Bürgerkriegs betrifft, haben wir Nachforschungen angestellt. Ein Teil unseres Teams war im Eisenbahnmuseum in Kalifornien, von dort haben wir hilfreiche Literatur über die Geschichte der Dampfzüge mitgebracht. Alle Museen und Originalschauplätze konnten wir natürlich nicht aufsuchen. Deshalb haben wir auch viel mit Fotografien gearbeitet. Ein großer Dank geht also an alle anonymen Fotografen, die 1860 Bilder von Straßen in Amerika geschossen haben!

Computec: *Wie frei ist man beim Spielen? Wie wirken sich Entscheidungen auf den Verlauf des Abenteuers aus?*
Alex Fylypovych: Der Spieler hat gewisse Freiheiten. Manche Quests kann man auf mehrere Arten angehen und erledigen. Wem hilft man? Greift man dem einen Charakter unter die Arme, enttäuscht man einen anderen. Man muss nicht alle Aufgaben erledigen, aber das Ziel des Spiels sollte man stets im Hinterkopf behalten, sonst scheitert man. Außerdem gibt es unterschiedlichen Fraktionen im Spiel. Wenn man Banditen hilft, dann greifen die eure Züge vielleicht nicht mehr an, aber der Stadtverwaltung wird das nicht gefallen und ihr bekommt deshalb vor Ort eventuell keine profitablen Aufträge. Eure Entscheidungen beeinflussen, wie die Spielwelt reagiert.

Computec: *Vielen Dank für das Interview!*



Alles im Spiel wurde so originalgetreu wie möglich umgesetzt.


BOUNTY
TRAIN
16.05.2017
10TH ANNIVERSARY
DAEDALIC
ENTERTAINMENT
CORBIE GAMES